

POWER PLAY

Markt & Technik

DM 6,50

GS 50,- / sfr 6,50

Lit. 6900 / hll 8,-

dkr 35,- / fmk 24,-

Das Mega Drive hebt ab

SENKRECHT-STARTER

Rassige Actionmodule
im Test

Dreifaches Hoch

SPIELE VOM FEINSTEN

- ◆ Red Baron
- ◆ Turrigan 2
- ◆ Links

Frankfurter Rundschau

HIGH-SCORE-FIEBER

Bericht von der Automatenmesse

Spielfreaks im Abseits

ZUM TÖTEN VERFÜHRT?

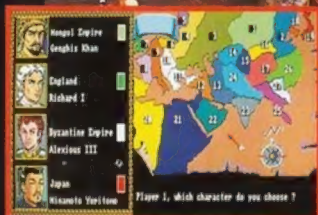
Harmloser Freizeitspaß oder Krieg im Kinderzimmer

Genghis Khan

In einer zugleich militärischen, wirtschaftlichen und diplomatischen Simulation erleben Sie den unaufhaltsamen Aufstieg eines einfachen Stammesoberhauptes, Temudschin, der allmählich zum fürchterlichen Dschingis Khan heranwächst und später über das größte Reich aller Zeiten von China bis zum Ural herrscht.



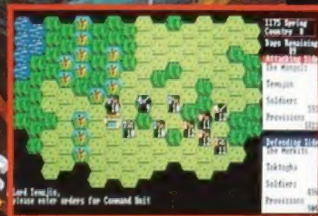
In GENGHIS KHAN genügen Stärke und militärische Begabung nicht. Es bedarf auch diplomatischen Talents. Eine Vernunfttheorie ermöglicht, stete Bündnisse einzugehen.



Wen werden Sie verkörpern? Richard I - König von England, den byzantinischen Kaiser Alexios III, Shogun Minamoto oder den berühmten berüchtigten DSCHINGIS KHAN?

	Temudji	Cinque	Belkhat	Gashan	Temur
Age	19	17	37	15	13
Leadership	154	112	112	79	68
Judgment	156	79	112	83	105
Planning	66	188	112	68	87
Perseverance	149	73	68	72	76
Physical	128	51	13	87	56
Military	77	128	72	66	66

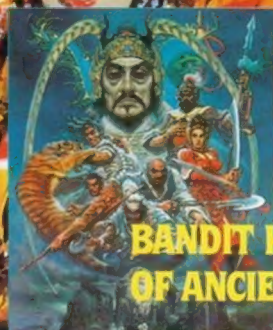
Werden Sie in erster Linie Ihre militärische Führungsfähigkeit ausbauen und dabei Ihr diplomatisches Talent vernachlässigen?



Gegen die Merkiten läßt Dschingis Khan seine famosen Reiter anstürmen. Doch Vorsicht! ein Hinterhalt könnte seine Pläne umwerfen.



Zwei Szenarien stehen zur Auswahl: in "Eroberung der Mongolei" werden Sie als Temudschin alle Stämme vereinen und in "Eroberung der Welt" als Dschingis Khan Ihre Macht ausdehnen.



BANDIT KINGS OF ANCIENT CHINA

Das nächste Spiel schildert den heldenhaften Kampf 1101 in China zwischen dem Kanzler Gao Qiu, der den Kaiser um seine Macht betrogen hat, und den Kriegsfürsten, die des Kaisers und Chinas letzte Hoffnung darstellen.

KOEI

Hinweis: Das Spiel GENGHIS KHAN ist in deutscher Fassung und wird von einer Anleitung und einem historischen Überblick begleitet.

INFOGRAMMES



Vertrieb: BOMICO, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach, Telefon: (061 07) 62067

Krieg & Raser

Daß es in manchen Computer- und Videospielen nicht gerade zimperlich zur Sache geht, wissen wir alle. Raketen auf Israel, zerbombte Bunker, tödliches Gas und der Krieg im Golf sind die gräßlichen Tatsachen, die die alte Frage wieder ins Licht rücken: Was ist dran am Klischee des dumpfen Killers, mit dem Spieler so gerne behaftet werden? Da wir uns über manchen unreflektierten und tendenziösen Bericht in der Presse ärgerten, recherchierten Winnie und Volker drei Wochen zum Thema "Krieg & Frieden", holten sich Meinungen von Experten, stellten unbequeme Fragen und bekamen unbequeme Antworten. Das Ergebnis, das hoffentlich für Zündstoff im Leserforum sorgt, lest Ihr auf Seite 120.



Kein Poster:
Das war
uns doch zu
martialisch...



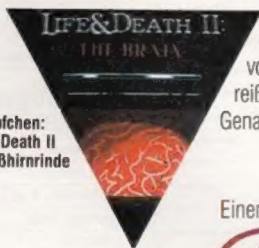
Das ist auch der Grund, warum Ihr das Poster, das ursprünglich in dieser Ausgabe liegen sollte, nicht findet. Es zeigte nicht nur einen Jet im malerischen Sonnenuntergang, sondern auch detaillierte Reißzeichnungen der Waffensysteme. Wir wollen die Augen nicht vor den Tatsachen verschließen, finden das Thema aber zur Zeit mehr als unangebracht.

Erfreulichere Dinge: Diesen Monat wurde wieder ausführlich ge-
reist. Von Winnies fahrerischen Fähigkeiten konnten sich Heinrich und Volker hautnah überzeugen. Auf dem Weg zur Nürnberger Spielwarenmesse wurden zwei Beinahezusammenstöße ("Winnie, bremsen!") von den rasenden Redakteuren souverän gemeistert. Auf der Messe schwebten die drei dann in Erinnerungen an die selige Kinderzeit ("Guck mal, neue Lego-Steine.") und informierten sich bei Atari, Nintendo und Sega über neue Trends auf dem Spielmarkt. Sichtlich angeschlagen ging es am Abend zurück ins heimliche München.



Nürnberger
Leckereien:
schnelle Fahrer,
viele Spiele

Anatol besuchte währenddessen unseren medizinischen Experten Alric, um mit ihm den neuesten Teil des Operationsprogramms "Life & Death II" unter die Lupe zu nehmen (Diagnose auf Seite 16). Winnie und Martin waren nicht von "Musha Aleste", "Gaiare" und "Gynoug" wegzureißen, während Michael sich in "Red Baron" vertiefte: Genaueres findet Ihr im Testteil.



Spiele mit Köpfchen:
mit Life & Death II
unter die Großhirnrinde

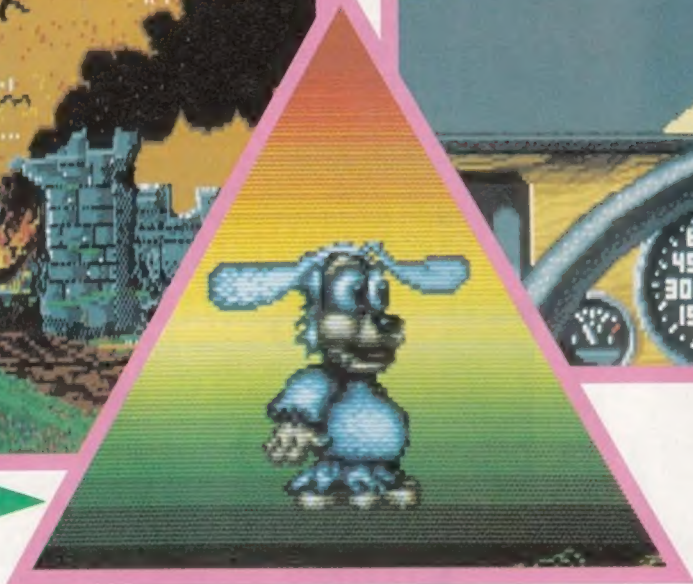
Einen friedlichen Monat wünscht das

Power-Play-Team



12 Große Ohren, großes Spritze:

Andrew Braybrooks tierische Kreation



Aktuell

Schnipsel aus der Softwareszene	8
Das dynamische Duo: zwei neue Spiele von Graftgold	12
Sensible Softwares neuester Streich: Mega Lo Mania	14
Der kleine Hausarzt: Life and Death II — The Brain	16

Unter der Lupe

■ Zum Töten verführt? POWER PLAY über Killerspiele 120

Rubriken

So bewerten wir	6
Software-Charts und Hitparaden	18
Crème de la Crème	58

Luxus-Walkman zu gewinnen: Bomico Wettbewerb	45
Euer Forum: Clubecke	46
High-Score: Hall of Fame	60
Leserbriefe	50
Starkiller	94
Neues aus der Comic-Szene	148
Musik, Bücher, Filme	144
Inserentenverzeichnis	97
Impressum	93
Vorschau auf die kommende Ausgabe	150

Computerspiele-tests

Badlands Pete	117
Battle Storm	24
Battletech II	41
Breach II	116
Car Vup	112
Countdown	36
Creatures	112
Dark Spyre	111
Duck Tales	114
Gem X	117
Genghis Khan	37

■ Links	26
Metal Master	24
Moonbase	40
Nine Lives	116
Nobunaga's Revenge	36
On the Road	116
Operation Com-Bat	40
Pop Up	117
Prehistoric Tale	114
Pyramax	116
■ Red Baron	32
Rise of the Dragon	34
Space 1889	41
Sports 4-D Driving	30
Team Suzuki	30
The Power	115
Total Recall	22
■ Turrigan II	20
Ultimate Ride	31
Warlords	38
Zarathustra	113
Zeliard	111

4

34 Große Wonne,
harter Kerl:
Grafikrevolution in
"Rise of the Dragon"



30 Dicker Motor,
dicke Reifen:
schneller als ein Manta mit
"Stunts"

Videospieletests

Chessmaster 2100	132
Chessmaster	135
Crackdown	134
Dragon Breed	124
Final Fight	132
■ Gaiades	128
Gremlins II	135
■ Gynoug	126
Ishido	134
Musha Aleste	129
Out Run	134
Populous	134
Ultima	133
Violent Soldier	130

Kurztests Computerspiele

Buck Rogers, Gazza II	118
M.U.D.S., Gremlins 2	118
Alpha Waves,	
Murders in Space	118
Buck Rogers, Dragon Strike	118
Line of Fire,	
Bundesliga Manager	119
Dino Wars, Space Quest III	119

Kurztests Videospiele

Sword of Sodan,	
Battle Squadron	135
Saint Dragon, Ginga	135
Dragon Tail, Märchen Maze	136
Volfied, Pri Pri	136
Hurrican,	
Wonderboy in Monsterlair	136
Spartan X, Hard Drivin'	136

Power-Tips

Computerspieletips

Buck Rogers	62
King's Quest V	70
Powermonger	72
Sorcerers Get All The Girls	74
Mean Streets	78
Silent Service II	78
Chaos strikes back	78
Cadaver	78
Transworld	79
Ishido	79
Schummelecke	
Manix, Loopz, Lettrix, Rick	
Dangerous, Night Shift,	
Resolution 101	75

Dr. Bobo antwortet

Paradroid '90, Die Antwort zu	
Final Fantasy Legend, Die	
Antwort zu Might & Magic II,	
Castle Master	69

Videospieletips

Teenage Turtles	80
Shadow Dancer	80
Super Mario World	80
Galaga '88	84
Battle Ping Pong	84
Castlevania	85
Cyberball	85
Goonies II	87
Super Monaco GP	87
Super Mario Land	87

Clue Book

Dragon Wars Teil 4	89
--------------------	----

■ Titeltippen

♦ 91 ♦

DIE WERTUNGEN

Hits, Flops, Zahlen und Grinsen: Spiele werden in **POWER PLAY** nach einem ausgeklügelten System getestet. Wie es funktioniert und was die Wertungen im einzelnen bedeuten, verrät Euch diese Seite.

In **POWER PLAY** gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Computer- und Videospiel-Tests anwenden. Jedes Spiel kann mindestens null und höchstens hundert Prozent erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau "Durchschnitt".

Grafik, Sound und Wertung

Bei der **GRAFIK**-Wertung werden Aspekte wie Farben, Sprites, Animation und Scrolling berücksichtigt. Beim **SOUND** spielen sowohl die Musik (technische Qualität, Komposition) als auch die Effekte eine Rolle. Am wichtigsten ist jedoch die Gesamtwertung, die bei uns **POWER-WERTUNG** heißt. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht und wie hoch die Spiel-motivation ist. Umsetzungen

	Spitzenklasse	Gut	Durchschnitt	Mäßig	Miserabel
Anatol Locker al					
Heinrich Lenhardt hl					
Michael Hengst mh					
Martin Galsch mg					
Winfried Forster wf					
Volker Weitz vw					

Die Software-Firma, die das Spiel veröffentlicht hat.

Die Grafikwertung. Bei MS-DOS-Spielen bewerten wir die EGA-Grafik. Wenn das Spiel unter Hercules läuft, oder eine interessante VGA-Grafik bietet, wird das extra im Text erwähnt.

Die Wertung der Musik und Soundeffekte. Bei MS-DOS bewerten wir den AdLib-Sound, sonst den PC-Pieper.

Der Schwierigkeitsgrad. Es gibt drei Abstufungen: leicht, mittel und schwer. Kann man aus mehreren wählen, so steht hier "einstellbar".

Das Spielgenre (Beispielsweise "Rollenspiel" oder "Simulation").

Die unverbindliche Preisempfehlung, die der Hersteller für das Spiel vorgibt.

Hier findet Ihr das Wichtigste: die **POWER-WERTUNG** (den Spielspaß). "50" ist glatter Durchschnitt des jeweiligen Genres. Das Spiel wird für jeden Computertyp einzeln bewertet.

Hier steht entweder die Grafik- und Soundwertung oder "nicht geplant". (Das Spiel wird nicht für diesen Computertyp erscheinen) oder "in Vorbereitung" (Die Software-Firma will eine Umsetzung herausbringen). Da die Ankündigungen nur selten stimmen, verzichten wir auf ein genaues Datum, wann das Spiel erscheint.

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Simarils, Zielpreis: 85 Mark

MS-DOS 39%

Grafik: 60% Sound: 38%

Schwierigkeit: leicht

ATARI ST 39%

Grafik: 65% Sound: 41%

Schwierigkeit: leicht

AMIGA 39%

Grafik: 65% Sound: 41%

Schwierigkeit: leicht

C 64

nicht geplant

von bereits getesteten Programmen oder besonders schlechte Spiele werden oft nur kurz getestet, um Platz für Neuvorstellungen oder bessere Spiele zu sparen.

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardware-Fähigkeiten des jeweiligen Computers oder Videospiels. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls eine Rolle, da im Lauf der Jahre die Systeme immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Alle Tests werden von unserem festen Spiel-Team geschrieben. Bei jedem Test (mit Ausnahme der Kurz-Tests) bekommt man ein Bild von dem/der Redakteur/en, die das Spiel getestet haben. Ihr Mienenspiel läßt darauf schließen, welchen Eindruck das Programm auf den Tester machte. Dieses "Wertungsgesicht" drückt die rein subjektive Meinung des Testers aus; Grafik-, Sound- und POWER-WERTUNG werden von der gesamten Redaktion gemeinsam (meist nach hitzigen Debatten) bestimmt.

Um eine gute Übersicht zu gewährleisten, haben wir alle Wertungen in einem Kasten zusammengefaßt. In unserem Steckbrief findet Ihr die Begrif-

Wanted: Spiele-Steckbrief

fe genau erklärt. Der Steckbrief steht bei jedem Computer- oder Videospiel-Test. Versionen, die zum Redaktions-schluß nicht testbar waren, werden in der Rubrik Kurztests vorgestellt und bewertet.

Gurken und Medaillen

Außerdem vergeben wir zwei "Awards": Das **POWER PLAY**-Prädikat und die **POWER PLAY**-Gurke. Ersteres bekommen ganz hervorragende Spiele, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren. Wir vergeben diese Auszeichnung sehr selten. Ihr könnt Euch sicher sein, daß alle Spiele, die dieses Prädikat erhalten, auch ihr Geld wert sind. Für die **POWER PLAY**-Gurke gilt das krasse Gegenteil. Sie ist den Spielen vorbehalten, die miserabel abschneiden und sich auch bei aller Liebe nur unter die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen lassen.

Softwareliebende

Momentan spielt...

...Michael Hengst

Red Baron (MS-DOS), Warlords (MS-DOS), Final Fight (Super Famicom)

...Anatol Locker

Pilot Wings (Super Famicom), The Power (Amiga), Musha Aleste (Mega Drive)

...Heinrich Lenhardt

Bane of the Cosmic Forge (MS-DOS), Links (MS-DOS), Lemmings (Amiga)

...Martin Gaksch

Turrican II (Amiga), Links (MS-DOS), Super Mario World (Super Famicom)

...Winnie Forster

Ghengis Khan (MS-DOS), Turrican II (Amiga), Musha Aleste (Mega Drive)

...Volker Weitz

Chaos Strikes back (Amiga), Buck Rogers (Amiga), Red Baron (MS-DOS)

BRANDHEISSE SPIELE - EISKALTE PREISE!

ST & AMIGA	ST	AM	C-64/128	Kass. Disk.
Battle Command	62 ⁹⁵	52 ⁹⁵	Rick Dangerous 2	27 ⁹⁵ 38 ⁹⁵
Buck Rogers* (1 MB)	77 ⁹⁵		Rings of Medusa	42 ⁹⁵
Cadaver	69 ⁹⁵	69 ⁹⁵	Sega Master Mix (ST.)	38 ⁹⁵ 49 ⁹⁵
Chaos strikes b. 1 MB	62 ⁹⁵	62 ⁹⁵	Time Soldier	27 ⁹⁵ 38 ⁹⁵
Challengers (5 Titel)	77 ⁹⁵	77 ⁹⁵	Turrican	27 ⁹⁵ 38 ⁹⁵
Chipt Challenge	62 ⁹⁵	62 ⁹⁵	Wheels of Fire (4 T.)	27 ⁹⁵ 42 ⁹⁵
Dragonflight	77 ⁹⁵	77 ⁹⁵		
Emlyn H. Int. Soccer	62 ⁹⁵	62 ⁹⁵	IBMPC	3,5" 5,25"
F-19 Stealth Fighter	77 ⁹⁵	77 ⁹⁵	Buck Rogers*	77 ⁹⁵ 77 ⁹⁵
Final Whistle	21 ⁹⁵		Challengers (4 Titel)	77 ⁹⁵ 77 ⁹⁵
Flood	69 ⁹⁵	69 ⁹⁵	Chipt Challenge	77 ⁹⁵ 77 ⁹⁵
Full Blast (6 Titel)	77 ⁹⁵	77 ⁹⁵	Covert Action	99 ⁹⁵ 99 ⁹⁵
Great Circus 2	50 ⁹⁵		Full Blast (5 Titel)	77 ⁹⁵ 77 ⁹⁵
Immortal (1 MB)	69 ⁹⁵	69 ⁹⁵	Imperium	77 ⁹⁵ 77 ⁹⁵
Imperium	69 ⁹⁵	69 ⁹⁵	Isidoro	77 ⁹⁵ 77 ⁹⁵
Kick Off 2	54 ⁹⁵	54 ⁹⁵	Kick Off 2	54 ⁹⁵ 54 ⁹⁵
Killing Game Show	62 ⁹⁵	62 ⁹⁵	Kings' Quest 5*	92 ⁹⁵ 92 ⁹⁵
Klax	54 ⁹⁵	54 ⁹⁵	Leis. Suit Larry 3 dte.	92 ⁹⁵ 92 ⁹⁵
Legend of Faerghail	69 ⁹⁵	77 ⁹⁵	Links	92 ⁹⁵ 92 ⁹⁵
Lemmings	62 ⁹⁵	62 ⁹⁵	Loopz	69 ⁹⁵ 69 ⁹⁵
Loopz	62 ⁹⁵	62 ⁹⁵	M.U.D.S.	69 ⁹⁵ 69 ⁹⁵
Lotus Esprit Turbo	62 ⁹⁵	62 ⁹⁵	MUG-29 Fulcrum	92 ⁹⁵ 92 ⁹⁵
M.U.D.S.	69 ⁹⁵	69 ⁹⁵	Monkey Island	92 ⁹⁵ 92 ⁹⁵
M1 Tank Platoon	77 ⁹⁵	77 ⁹⁵	PGA Tour Golf	69 ⁹⁵ 69 ⁹⁵
MUG-29 Fulcrum	92 ⁹⁵	92 ⁹⁵	Quest for Glory 2*	92 ⁹⁵ 92 ⁹⁵
Monkey Island	92 ⁹⁵	92 ⁹⁵	Red Baron*	92 ⁹⁵ 92 ⁹⁵
Operation Stealth	62 ⁹⁵	62 ⁹⁵	Rick Dangerous 2	62 ⁹⁵ 62 ⁹⁵
Pang	62 ⁹⁵	62 ⁹⁵	Secret Missions	38 ⁹⁵ 38 ⁹⁵
Panza Kick Boxing	77 ⁹⁵	77 ⁹⁵	Silent Service 2	84 ⁹⁵ 84 ⁹⁵
Paradroid '90	62 ⁹⁵	62 ⁹⁵	Sim Earth	99 ⁹⁵ 99 ⁹⁵
Platinum (4 Titel)	62 ⁹⁵	62 ⁹⁵	Space Quest 3 dte.	92 ⁹⁵ 92 ⁹⁵
Plotting	62 ⁹⁵	62 ⁹⁵	Wing Commander*	84 ⁹⁵ 84 ⁹⁵
Powermonger	77 ⁹⁵	77 ⁹⁵	Wonderland	92 ⁹⁵ 92 ⁹⁵
Puzznic	62 ⁹⁵	62 ⁹⁵		
Rick Dangerous 2	69 ⁹⁵	69 ⁹⁵		
Sega Master Mix (ST.)	62 ⁹⁵	62 ⁹⁵		
Shadow of Beast 2	84 ⁹⁵			
Speedball 2	62 ⁹⁵	62 ⁹⁵		
Spindizzy Worlds	62 ⁹⁵	62 ⁹⁵		
Sporting Good (3 Titel)	77 ⁹⁵	77 ⁹⁵		
Their finest Hour	77 ⁹⁵	77 ⁹⁵		
Turrican	54 ⁹⁵	54 ⁹⁵		
Wheels of Fire (4 T.)	77 ⁹⁵	77 ⁹⁵		
Wings (1 MB RAM)	77 ⁹⁵			
Wings of Death	69 ⁹⁵	69 ⁹⁵		
C-64/128				
Big Box (30 Titel)	64 ⁹⁵	54 ⁹⁵		
Buck Rogers*	62 ⁹⁵			
Challengers (5 Titel)	38 ⁹⁵	54 ⁹⁵		
Chipt Challenge	37 ⁹⁵	48 ⁹⁵		
Emlyn H. Int. Soccer	27 ⁹⁵	38 ⁹⁵		
Epyx 21 (3 Titel)*	38 ⁹⁵	42 ⁹⁵		
Fantastic Soccer	14 ⁹⁵	19 ⁹⁵		
Full Blast (5 Titel)	38 ⁹⁵	54 ⁹⁵		
Indy Jones Action	27 ⁹⁵	38 ⁹⁵		
Kick Off 2	27 ⁹⁵	38 ⁹⁵		
Klax	27 ⁹⁵	38 ⁹⁵		
Loopz	27 ⁹⁵	38 ⁹⁵		
Maniac Mansion	62 ⁹⁵			
Platinum (4 Titel)	38 ⁹⁵	49 ⁹⁵		
Puzznic	27 ⁹⁵	38 ⁹⁵		
Rainbow Islands	27 ⁹⁵	38 ⁹⁵		

Demnächst lieferbar:

Command H.Q., Sorcerers, Super Off Road, Turrican 2
Preis und Lieferzeit bitte anfragen!

Über 60.000 Kunden aus dem In- und Ausland vertrauen seit über 13 Jahren auf unsere erstklassigen Leistungen:

- Alle Spiele werden mit einer deutschen Anleitung geliefert (außer die mit * gekennzeichneten und den Schöpfer).
- Durch unser großes Zentrallager sind alle oben Titel sofort lieferbar; nur die mit * gekennzeichneten Produkte waren bei Drucklegung noch nicht vorrätig, deren Preisangabe erfolgt unter Vorbehalt!
- Ständige Renaissance an topaktueller Software für alle gängigen Computersysteme, also auch: Amstrad/Schneider CPC, Atari XLXE, C-16, Plus, Nintendo Gameboy.
- Blitzschnelle Lieferung und Service bei Bestellung und eventueller Reklamation.
- Jede Lieferung erfolgt in einer stabilen Spezialbox, die Beschädigungen an Disketten oder Verpackungen praktisch ausschließt.
- Ein kostenloser Gesamt-Katalog mit umfangreichen Beschreibungen aller Spiele liegt jeder Bestellung bei.
- Ab einem Bestellwert von DM 150,- oder 5 Artikeln sind Porto & Verpackung frei; ansonsten alle Preise zzgl. Porto und Versandkosten.

Um unser aktuelles Gesamtangebot kennenzulernen, fordern Sie heute noch unser kostenloses Preisliste an!

KINGSOFT

Grüner Weg 27 · D-5100 Aachen
0241/152051-52 · Fax 0241/152054



Das obige Symbol ist das heiß begehrte **POWER PLAY**-Prädikat. Nur ausgezeichnete Spiele, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren, bekommen diese Auszeichnung.



Hütet Euch vor Spielen, denen wir die **POWER PLAY**-Gurke (obige Abbildung) verleihen. Die so gekürten Programme lassen sich auch bei aller Liebe nur in die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen.

Mittelalterlicher Mauerbau

Endlich wieder eine neue Spielidee: In **Castles** von Quicksilver Software darf sich der Spieler als waschechter Burgherr betätigen. Er startet mit einem kleinen Dorf, das er solange mit der Steuerknete bleut, bis der nötige Finanzrahmen da ist. Hat man endlich seine Burg zusammengeschustert, kommt der böse Nachbar (entweder Mensch oder Computer) und schießt aus großen Katapulten die Mauern zu Kieselsteinen. Übersteht man auch diese Attacke, darf man mit mehreren Fürsten das Land unter sich aufteilen.

Es gibt zwei Szenarien. Eines davon spielt, historisch akkurat, im 14ten Jahrhundert (als Männer noch Männer waren...), das andere in ferner Zukunft (wenn Männer wieder Männer sind...). **Castles** erscheint zuerst für MS-DOS, Umsetzungen für alle wichtigen Computertypen sollen folgen. Wer sich schon einmal einlesen will, wie's damals auf Burgen zugeht, dem sei Barbara Tuchmanns Wälzer "Der ferne Spiegel" aus der Bibliothek empfohlen (dtv 10060). *al*

Umweltfreundlich

In Zusammenarbeit mit dem Umweltbundesamt Berlin realisiert die neue Firma Comad aus Reutlingen ein Icon-



Ritter schlagen, Burgen bauen und nicht nach den Mädels schauen: **Castles** erscheint in Bände (MS-DOS)

gesteuertes Adventure, mit dem der Spieler sein ökologisches Bewußtsein schulen kann. Der Pixelheld der Geschichte muß eine frisch geerbte Villa unter umweltfreundlichen Aspekten renovieren. Ziel ist es dabei, die jeweils ökologisch relevante Lösung zu finden.

Nur wenn der Spieler möglichst wenig Umweltverschmut-

zung anrichtet, sind die verschiedenen Aufgaben zu lösen. Wehe dem Gedankenlosen, der sich etwa ein Auto ohne Katalysator anschafft oder bei der falschen Imbißbude schleimt. Punktabzug und ein Loch in der Ozonschicht sind die Folgen. Um für eine möglichst große Verbreitung zu sorgen, wird man das Spiel als Public Domain anbieten. *vw*



Ein Schnappschuß des actionlastigen Jump'n'Runs "Warrior" (Amiga)

Software aus dem hohen Norden

Gleich zwei Softwarepremiere gibt es aus Hamburg zu vermelden: Zum einen hat sich dort unter dem vielversprechenden Namen Avantgarde ein neues Entwicklerteam gebildet. Mit dem ballerlastigen Jump'n-Run-Spiel **Warrior** stellen die Programmierer, allesamt alte Hasen der Commodore-Szene, ihr erstes Produkt vor. Grafisch und akustisch sah der Amiga-Titel recht ansprechend aus, ob es spielerisch sein Geld wert ist, steht wahrscheinlich in unserer nächsten Ausgabe. Fantasy Factory, eine ebenfalls neugegründete Hamburger Minifirma, wird das Programm in diesen Tagen auf den Markt bringen. Den Vertrieb in Deutschland besorgt voraussichtlich Bormico. Die wackeren Entwickler von Avantgarde werken hingegen bereits an einem neuen Spiel: **New York City** heißt die Mischung aus Wirtschaftssimulation und Abenteuerspiel, bei der man allein oder mit bis zu drei Mitspielern um die Vormachtstellung in der Unterwelt dieser Stadt ringt. *wi*

Meister aller Klassen

Die Würfel sind gefallen: Ihr habt Euer **Spiel des Jahres** gewählt. Die Auswertung der zahlreichen Karten (ein Dankeschön an alle, die mitge-



Ein umweltgerechtes Adventure von Comad (Amiga)



Euer bestes Spiel des Jahres 1990: The Secret of Monkey Island

macht haben) ist abgeschlossen.

Der erste Preis geht in die Karibik, genauer gesagt nach Monkey Island. Nachwuchspirat Guybrush Threepwood aus den Lucasfilm Studios steht mit "The Secret of Monkey Island" am höchsten in der Spielergunst. Auch Platz zwei ist fest in Freibeuterhand: Das unverwundliche "Pirates" von Microprose blieb unserem guten Guybrush bis zum letzten Kanonenschuß hart auf den Fersen. Den dritten Platz sicherte sich ebenfalls ein Spiel von Microprose: Sid Meiers "Railroad Tycoon" zog viele Hobbyeisenbahner in seinen Bann. **vw**

Leserhits des Jahres 1990

1. The Secret of Monkey Island
2. Pirates
3. Railroad Tycoon
4. Rainbow Islands
5. Indiana Jones Adventure
6. Ultima 6
7. Turricon
8. Wing Commander
9. Powermonger
10. Cadaver
11. Klax
12. Kick Off 2
13. Populous
14. Super Shinobi
15. Wings
16. Chaos strikes back
17. Tetris
18. Sim City
19. Silent Service II
20. Zak McKracken

Hier ist sie noch einmal, die Liste Eurer Lieblingsspiele. Piraten und Inseln scheinen Eure Favoriten zu sein. Da Ihr alle so fleißig geschrieben und mitgewählt habt, gibt's als Belohnung für zehn Glückliche unter Euch ein Spiel nach freier Wahl. Die Gewinner sind: Raphael Bablick aus München, Falkmar Böttger aus Dresden, Marc Elting aus Bocholt, Detlef Hofmann aus Bönning, Jan Koepke aus Berlin, Giovanni Miarelli aus Birsfelden, Andreas Niehoff aus Vechelde, Markus Schröder aus Northheim, Sebastian Skarupke aus Mainz-Mombach, Gregor Thiel aus Hünfelden.

Die POWER PLAY wünscht allen Gewinnern viel Spaß mit ihrem Wunschspiel. **vw**

Baby an Bord

Tagsüber ist Brat ein Engel von einem Baby. Einen so süßen Fratz trifft man heutzutage selten. Er ist der Wunschtraum einer jeden Mutter. Sobald Brat allerdings einnickt, träumt er von den wüstesten Sachen. In seiner nächtlichen Fantasie wird aus ihm ein cooler Bursche, der verrückte Welten auf der Suche nach handfestem Ärger durchwandert. Nichtsdestotrotz bleibt Brat ein hilfloses Baby, so daß er in seinen Träumen total die Orientierung verliert. Jetzt kommt Ihr zum Zug. Es liegt an Euch, Brat wohlbehalten durch "Toy Town", "The Park" und "Space World" zu führen.

Brat sieht auf den ersten Blick nach einem putzigen Ge-

schicklichkeitsspiel aus. Laut Imageworks wird das Programm recht umfangreich sein, so daß ausgedehnte Babyexkursionen nicht zu vermeiden sind. Jede Menge abgedrehte Gegner und hilfreiche Gegenstände, die Brat's Sammelwut befriedigen, sorgen für die nötige Abwechslung. Amiga- und ST-Besitzer dürfen sich im Laufe des Frühjahrs auf den kauzigen Knirps anfreunden. **mg**

Designerknüppel

Um gepflegtes und technisch ausgereiftes Ballern möchte sich das neue englische Unternehmen Logic 3



Der neue Einhand-Joystick "Sting-ray"

kümmern. Das erste Produkt der von Spectravideo gegründeten Firma ist der Joystick **Sting-ray**. Was auf den ersten Blick wie eine Laserpistole von Flash Gordon aussieht, entpuppt sich als Einhand-Joystick mit Mikroschaltern und ergonomisch geformtem Griffstück. Der Sting-ray wird in vier Versionen erscheinen, unter anderem auch für die Sega- und Nintendo-Konsolen. Weitere Joysticks in neuartigem Design sollen folgen. **vw**



Gottes vergessene Kinder: der Geschicklichkeitstest Brat (Amiga)

Satellitensensationen

Der ewig junge Actionklassiker **R-Type** feiert Wiedergeburt. Die neueste Version des klassischen Horizontal-Scrol-



Brats cooles Äußeres täuscht über sein kindliches Verhalten geschickt hinweg (Amiga)



R-Type macht der Game-Boy-Version von Nemesis Konkurrenz

lers darf man auf dem Game Boy spielen. Die Umsetzung besorgte der Arcade-Hersteller Irem höchstpersönlich. Eine offizielle Veröffentlichung ist zwar noch nicht in Sicht, Import-R-Typen dürfte es aber in absehbarer Zeit geben. *mg*

Konsolenkrampf

Im Zuge der bundesweiten Handheld-Begeisterung hat der französische Spielzeugriese Yeno ab sofort mit dem Verkauf des Konsolenwinzlings **Game Mate** begonnen. Das Gerät, das in England schon seit einigen Monaten im Handel ist, ähnelt äußerlich eher Segas Game Gear, denn dem direkten Konkurrenten Game Boy: links das Steuerkreuz, rechts zwei Feuer-, eine Start- und eine Select-Taste, dazwischen der LCD-Monitor. Ausgeliefert wird es inklusive einem Batterieset, einem Kopfhörer und dem extrem dürtigen "Pac-Man"-Verschnitt "Money Maze". Wie der Game Boy kann das Gerät keine Farben darstellen, dürfte in der Auflösung jedoch ungefähr gleichauf mit Nintendos Kassenschlager liegen. Musik und Soundeffekte klingen nicht sonderlich berauschend; ob's an der Hard- oder Software liegt, wird sich noch zeigen. Zwei Game Mates können vernetzt werden, das Kabel hat sich der (seitsamerweise anonyme) Hersteller jedoch gespart. Alle Spiele kommen auf "Cards", wie man sie am ehesten von der PC-Engine kennt. Gut zwanzig Programme sind bereits erhältlich, darunter "Galaxy Invader" (Galaxians), "Cube Cup" (Tetris), "Kung Fu Fighter", "Enchanted Bricks" (Break Out), "Mini Golf", die Vertikalballerei "Tornado" und



Der Game-Boy-Abklatsch "Game Mate" mit einigen Spielen

die Jump'n'Run-Spiele "Monster Pitfall" und "Time Warrior". Alles in allem macht der Game Mate nach einigen Testspielen eher den Eindruck eines fernöstlichen Schnellschusses, bei dem auf Verarbeitung und ausgefeilte Technik nicht sonderlich viel Wert gelegt wurde. Der empfohlene Verkaufspreis wird bei etwa 100 Mark liegen. Ob Fremdsteller Spiele für den Game Mate entwickeln werden, ist fraglich. *wi*

Hippels Hits auch auf Kassette

Give it a try, die CD mit gemixten Spielemusikstücken von Thalions Musikant Jo-



Neu abgemischt und aufgedonnert: Die Computerspiel-Soundtracks auf Hippels "Give it a try"-Album.

chen Hippel, erfreut sich großer Beliebtheit. Damit sich auch alle Nicht-CDler an akustischen Spezialitäten wie "Wings of Death" und "Bittner-Rap" erfreuen können, gibt's das Opus jetzt auf Kassette.

Die CD kostet bei Vorkasse wie gehabt 19,90 Mark (plus 3 Mark Versandkosten). Bei Bestellung per Nachnahme macht's 24,90 Mark. Die neue

Kassettenversion ist für 14,90 Mark (plus 3 Mark Versandkosten) zu haben. Bei einer Nachnahmebestellung beträgt der Preis inklusive Porto und Gebühr 19,90 Mark. Zu bekommen sind CD und MC bei Thalions Software in Gütersloh. *hl*

Sprachenwirrwar

Ein bedeutender Unterschied zwischen den japanischen Import-Mega-Drives und der offiziellen deutschen Version war der unterschiedliche Spracherkennungschip auf der Platine. So konnte es passieren, daß ein japanisches "Ghostbusters"-Modul auf dem japanischen Mega Drive japanische Bildschirmtexte aufwies und auf dem deutschen Mega Drive englische Bildschirmtexte preisgab. Inzwischen verkaufen verschiedene Händler, wie z. B. Dynatex und CWM, Import-Mega-Drives, die den europäischen Spracherkennungschip bieten. Der Preis gegenüber den bisherigen (komplett japanischen) Importen wurde nicht verändert. Zusätzlich bietet Dynatex einen Umbau an, der die Bildwiederholfrequenz von 50 Hz auf augenfreundlichere (und schnellere) 60 Hz anhebt. Preis für den nützlichen Service: ca. 80 Mark. *mg*

Amiga-Attacke

Zwei lang ersehnte Umsetzungen von Electronic Arts-Programmen für den Amiga erscheinen in Kürze. So steht der dritte Teil der Rollenspielsaga **Bard's Tale** sowie der lustige Geschicklichkeitstest **Ski or Die** kurz vor der Auslieferung. *mg*

Kommando zurück

In der letzten **POWER PLAY** ist uns leider ein Lapsus bei der **POWER-WERTUNG** von **Shadow Dancer** unterlaufen. Unserer Meinung nach hat es nicht 79 Prozent, sondern 75 Prozent verdient. Wir bitten, diesen Fehler zu entschuldigen. *mg*

Letzte Meldung

■ Das erfolgreiche Brettspiel **Hero's Quest** wird von **Gremlin** für alle gängigen Computersysteme umgesetzt.

■ **Krisalis** entwickelt zur Zeit "World Championship Boxing": Als Manager kontrolliert ihr bis zu fünf Boxer.

■ Sowohl Spielzeugriese **Milton Bradley** als auch das Softwarehaus **Mindscape** veröffentlichen in diesen Tagen ihre ersten Module für das **NES** in Deutschland.

'NAM

★ 1965 - 1975 ★



Vietnam war für die Vereinigten Staaten eine kostspielige Katastrophe

Könnten Sie – bei Verwendung derselben Ressourcen – die Geschichte nochmals schreiben und den Krieg gewinnen, den Amerika verloren hat ?

Als Präsident müssen Sie Ihre militärischen Ziele gegen die öffentliche Meinung in Ihrem Land abwägen. Die Entscheidung, ob Sie ein Habicht oder eine Taube sind, liegt bei Ihnen.

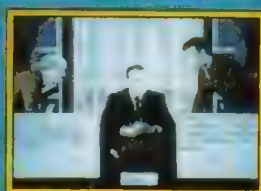
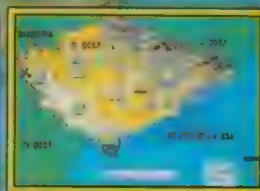
Ihr Ziel: erreichen Sie, was den Amerikanern nicht gelungen ist – verhindern Sie, daß Südvietnam den südvietnamesischen Guerillas zufällt

"'Nam ist das Ergebnis von vier Jahren umfangreicher Forschungsarbeiten durch Matthew Stibbe, dem Verfasser des mit großem Beifall begrüßten Imperiums"

"'Nam ist unglaublich genau... (und) gilt ganz sicher als eines der besten Kriegsspiele seit Jahren." CU Amiga Screenstar 90%

Programmed and designed by: Matthew Stibbe
1991 Domark Software Ltd. - 1991 Artwork & Packaging Domark Software Ltd.
Veröffentlicht von Domark Software Ltd. Vertrieb: BOMCO, Gewerbegebiet Süd, Am Sudpark 12, 6002 Kettelerbach, Frankfurt. Tel: (06107) 62067
Erhältlich für: Atari ST, Amiga, IBM PC 3.5" & 5.25" & Apple Macintosh Amiga Bildschirm Fotos

Iron Triangle Tay Ninh Beach Bie
DOMARK
Ian Son Di An
Nhut



DAS DYNAMISCHE DUO

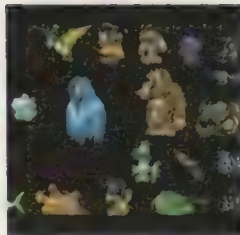
Die Graftgold-Gründer Andrew Braybrook und Steve Turner basteln gerade an zwei neuen Spielen. *POWER PLAY* hat die beiden während der Entwicklung besucht.

Die englischen Programmierprofis von Graftgold sind zur Zeit wieder einmal im Streß. Kaum hat die erfolgreiche Firma um Andrew Braybrook und Steve Turner die Umsetzung des Leland-Automaten "Super Off Road" hinter sich, wird mit Feuereifer an zwei neuen Projekten gearbeitet.

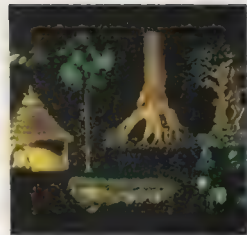
Andrew und sein Hausgrafiker Phillip Williams sind dabei auf den Hund gekommen. Ihr aktueller Titel *Fire and Ice* handelt von den Mätzchen eines langjährigen Köters, der die schwierige Aufgabe hat, ein Quartett von kleinen Hündchen durch fünf Welten voller Gefahren, Fallen und Feinden zu begleiten. Das Abenteuer beginnt in der kalten Eiswelt, führt durch düsteren Dschungel und exotische Unterwasserlandschaften. Während der Reise steigt das Thermometer langsam, aber konstant. Je angenehmer das Klima, desto wilder benehmen sich die Vorbildbösewichter der Geschich-

te: die Feuerwesen. Wie diese putzigen Unholde genau aussehen werden, steht noch nicht fest. Andrew ist allerdings wild entschlossen, sie ziemlich verrückt zu gestalten: "Wir diskutieren gerade über einen kleinen haarigen Ball mit dünnen Beinen. Ich weiß noch nicht so recht, ob er nur laufen oder auch fliegen kann." Diese Feuerwesen flitzen überall herum, egal wie kalt oder heiß es ist. Einheimische Feinde dagegen tauchen nur an bestimmten Orten auf. Bei Tag verfolgen sie die Welpen, fangen sie ein und opfern sie den Feuerwesen. In der Nacht, während die Eingeborenen schlafen, werden die Feuerwesen erst richtig wild. Wer eine Nacht samt junger Hunde ohne Kratzer überlebt, kann Stolz auf sich sein.

Fire and Ice ist ein typisches "Ach-sind-die-niedlich"-Spiel im Stil von "Bubble Bobble" und "Rainbow Islands". An frischen Ideen mangelt es dem Zweimann-Team jedenfalls nicht. Im Moment befindet sich



Fire and Ice:
Jede Menge pringter Wesen



...und eine Masse mysteriöser
Wellen, die man erforschen darf.



Links sieht Ihr verschiedene Figuren, rechts diverse Landschaftsteile von *Fire and Ice* (Amiga)



And the winner is: drei kampfprobierte Mädels zur Auswahl (Amiga)

das Duo gerade in der "Brainstorming"-Phase. Jede Menge Einfälle werden zu Papier gebracht und anschließend ausgewertet. So müssen die verschiedenen Welten nicht der Reihe nach besucht werden. Außerdem soll es jede Menge versteckte Räume und Levels geben. Phillip ist gerade damit beschäftigt, Landschaftselemente zu zeichnen, die Steigungen und Gefälle auch optisch vermitteln. Objekte sollen realistisch bergauf und bergab rollen. Die Bösewichter laufen sogar schneller talwärts, als

sie eine Anhöhe erklimmen. "Man soll sich völlig frei und realistisch in der Landschaft bewegen können", philosophiert Andrew.

Wer meint, daß Bonusgegenstände grundsätzlich leblos sein müssen, der wird überrascht sein. Gestiefelte Fleischpasteten, die einfach aufsteigen und losmarschieren sowie Bonushündchen, die vom Storch geliefert werden, sind noch relativ normale Extras. Andrew garantiert, daß die Köter selbst so zuckersüß wie möglich werden: der Leithund



Fire and Ice soll noch im Spätsommer erscheinen



Phillip Williams ist der Grafiker von Fire and Ice

hat Ohren, die ausgestreckt 50 Pixel (ein Viertel der Bildschirmvertikalen) hoch stehen (genauso lang wie sein Körper). Die Nachwuchskläffer wandern niedlich durch die Gegend, hüpfen auf und ab und schauen den Spieler herzlich an.

Fire and Ice soll spätestens im Herbst fertig sein. Und bis dahin, meint Andrew, kommen ihm sicher noch eine ganze Menge neuer Ideen. "So arbeite ich am liebsten. Ich entwickle einfach ein System, das es möglich macht, mit verschiedenen Grafiken und Animationen herumzuspielen." Bis kurz vor Fertigstellung fallen ihm immer noch neue Ideen ein. "Das ist eigentlich ganz natürlich. Wenn man ein innovatives Spiel programmiert, muß man eben die Ideen, die sich nicht umsetzen lassen, wieder verworfen und sie durch neue Einfälle ersetzen."

Während Andrew mit herzallerliebsten Hündchen spielt, beschäftigt sich Steve Turner

mit seriöseren Sachen, genauer gesagt mit der Weltherrschaft.

Die Idee zu **Realms** spukt schon seit fünf Jahren in Steves Kopf herum: "Damals programmierte ich noch auf dem Spectrum. Mein Vorhaben war für diesen Computer einfach viel zu kompliziert, also fing ich gar nicht damit an." Als König von mehreren Städten versucht der Spieler, durch Krieg und Gesetze möglichst viele Steuern einzutreiben. Steve gibt zu, daß das Prinzip nicht gerade neu ist. "Normalerweise konzentrieren sich solche Spiele nur auf den trockenen, strategischen Teil. Wir wollen das Spiel mit viel Grafik, Sound und Animationen lebendig machen."

Jeder Aspekt des Spiels soll grafisch umgesetzt werden. Die 3-D-Landschaft ist das Herz des Programms. Von dort kommt man per Mausklick auf detailliertere Bildschirmszenarien bis hin zu den einzelnen militärischen Einheiten. Das

3-D-Umfeld wirkt sich direkt auf das Ergebnis einer Schlacht aus: So sind Soldaten, die bergab laufen, gegenüber hinaufstapfenden Feinden im Vorteil. Optische Ähnlichkeiten mit dem Bullfrog-Spiel "Powermonger" sind rein kosmetischer Natur, versichert Steve. "Die Grafik bei Powermonger ist ziemlich langsam. Wir haben uns zugunsten höherer Geschwindigkeit gegen Zoom- und Drehspielerien entschieden."

Steve Turner wollte von vornherein ein kompliziertes Weltmodell mit einem benutzerfreundlichen Spieler-Interface kombinieren. Die Steuerung wurde gezielt einfach gehalten, so daß meist ein Mausklick reicht, um einen konkreten Befehl auszuführen. Komplizierte Menüs findet man zum Glück sehr selten. Die Welt entwickelt sich selbstständig. Der frischgebackene Weltherrscher kann sich fürs erste zurücksetzen und nur beobachten. Damit man nichts Wichtiges verpaßt, werden die interessantesten Informationen auf dem Bildschirm zu lesen sein.

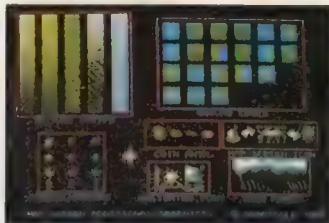
Neu ist folgendes: Die Stadtstruktur basiert auf wirtschaftlichen Studien, die sämtliche Faktoren berücksichtigen, wenn der Spieler eine bestimmte Entscheidung trifft. Sogar das größte Königreich hat seine Probleme. Je komplexer das Reich, desto wahrscheinlicher ist es, daß sich Splitterparteien entwickeln, die eventuell neue Königreiche bilden. Wenn alles wie geplant klappt, soll Realms im Spätsommer fertig sein und kurze Zeit später über Virgin auf den Markt kommen.

"Realus" und "Fire and Ice" werden zuerst für den Amiga erscheinen. Für welche anderen Computertypen beide Spiele umgesetzt werden, steht noch nicht fest. Sollten wir darüber mehr erfahren, werden wir Euch im Aktuell-Teil darüber berichten.

Kati Hamza/mg



Fire and Ice: ein Geschicklichkeitsspiel der niedlichen Art (Amiga)



Wir bauen uns ein Spiel: Für Steve Turners neues Strategie-Action-Mix müssen Grafiken gepinselt und Icons entworfen werden. (Amiga)

Nach "3-D-Tennis" und "Microprose Soccer" fordert das Programmierduo Yates und Hare die Strategen mit Mega lo Mania zu einem Spielchen heraus.

STRATEGIE

M A N I A

Hinter guten Spielen steckt meist eine einfache Idee. Das Prinzip von Mega lo Mania kann mit wenigen Zeilen beschrieben werden: Vier Götter streiten sich um eine Welt, die aus anfangs neutralen Inseln besteht. Derjenige, der zuerst den ganzen Planeten beherrscht, hat gewonnen. Offenbar scheint auch die Götterwelt so unterentwickelt zu sein, daß sie ihre Konflikte nur kriegerisch austragen kann.

Jede der insgesamt 27 Inseln ist unterschiedlich groß und in bis zu 16 unabhängige Regionen aufgeteilt. Eure Schutzbefohlenen schlagen sich durch grüne Prärien, felsige Berge, Eisflächen und Wüstengebiete. In jedem Gebiet steht eine Burg, die Ihr belagern müßt, um Herr der neuen Insel zu werden. Wie bei "Powermonger" orientiert Ihr Euch auf einer Übersichtskarte über die Stellungen der verschiedenen Armeen und Burgen. Die eigentlichen Handlungen führt Ihr auf einer Detailkarte aus, auf der die Insel vergrößert dargestellt ist. Alle Handlungen klickt Ihr bequem auf einer Iconleiste an.

Armeen (jeder "Gott" beginnt mit 100 Soldaten) erobert auf Befehl die leeren Gebiete. Jeder der neun Level des Mega-lo-Mania-Planetens be-

steht aus drei unabhängigen Inseln, die erst erobert sein wollen, bevor der nächste Level zugänglich wird. Sobald der Spieler alle Sektoren einer Insel beherrscht, hat er sie erobert.

Neben Eurem Privatgott tummeln sich noch drei computergesteuerte Nebengötter auf der Oberfläche. Die Regionen einer Insel sind nur am Anfang neutral — innerhalb von Minuten werden sie von den

Computer-Kommandanten überlaufen und sind schwieriger zu erobern. Dann bleibt einem nichts anderes übrig, als die feindlichen Hauptquartiere zu stürmen. Wenn der Gegner seine Armee inzwischen ausgebaut hat, kann man sich dabei schnell ein blaues Auge holen.

Es ist weder notwendig noch ratsam, seine ganze Inselbevölkerung auf einen Feldzug zu schicken. Die zurückgelassenen Schutzbefohlenen können in der Zwischenzeit jede Menge nützlicher Aufgaben verrichten. Die strategische Kunst liegt in der geschickten Arbeitsteilung: Nur ein unerfahrener Kommandant schickt sein ganzes Volk sofort auf einen Feldzug. Der Stratege behält eine kleine Soldatenmannschaft als Reserve in der Hinterhand. Außerdem finden

in der Heimat höchst wichtige technische Arbeiten statt. Die Entwicklung des Planeten beginnt in der Steinzeit und zieht sich mit Ach und Krach durch neun weitere Epochen: das Reich der Römer, die Normanenzeit, das 17. Jahrhundert, den ersten Weltkrieg, den zweiten Weltkrieg, die Gegenwart und die Zukunft.

Um die drei pro Level erlaubten technischen Stufen zu erklimmen, müssen sämtliche Männer der Inseln als Wissenschaftler eingespannt werden. Waffen, die am Anfang aus einfachen Steinen gebastelt werden, entwickeln sich langsam

zu Lasern, Atomsprengköpfen und elektronischen Schutzschilden.

Hat man die richtige technische Stufe erreicht, kann man feindliche Sektoren mit Katalpulten, Wurtspeeren, Kreuzbögen, Flinten, Büchsen, Kanonen und sogar Spitfire- und Doppeldeckerflugzeugen angreifen. Zur Verteidigung stehen heißes Öl, Maschinengewehre, Abwehraketen oder SDI-Laser bereit.

Natürlich läuft kein so riesiges Forschungsprojekt problemlos ab. Auch wenn die eigenen Sektoren gerade nicht von den anderen Spielern bombardiert werden, können nicht alle Waffen jederzeit gebaut werden. Für jede Waffe sind bestimmte Rohstoffe notwendig, die leider nicht in allen Regionen vorhanden sind. Die meisten Waffen werden aus zwei oder drei höchst wichtigen Mineralien und Elementen gebaut. Nur die alltäglichsten davon (Steine, Holz und Knochen) finden sich auf der Erdoberfläche. Alle anderen Rohstoffe müssen erst mühsam in Minen abgebaut werden. Diese verborgenen Schätze, mit so fantasievollen Namen wie Planetarium und Solarium, sind ein besonders wichtiger Bestandteil des Spiels. Nur ein Gott mit genügend Vorräten kann sich im Eroberungsgeschäft behaupten.

Götter, die auf ihren Inseln nicht alle Bestandteile für Waffen finden, verfügen dementsprechend auch nicht über so große Kampfkraft. Dieses Manko läßt sich jedoch durch eine längere Entwicklungszeit wieder ausgleichen. Je komplizierter die angestrebten Waffen sind, desto größer müssen die Entwicklungslabore und Fabriken sein. Die dafür not-



Jon Hare und Chris Yates haben gut lachen



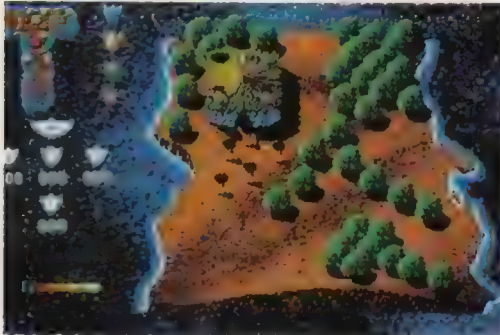
Nur wenn die Kräfte richtig eingesetzt werden, besteht Aussicht auf Erfolg. Eine gute Strategie ist das halbe Geschäft (Amiga).

wendigen Arbeitskräfte fehlen Euch dann vielleicht in der nächsten Schlacht. Genaue Planung und Arbeitsaufteilung ist also notwendig, wenn Euer Volk überleben will. Fast jede Eurer Entscheidungen hat strategische Vor- und Nachteile. So ist es zum Beispiel möglich, eine Waffe, die zu einer späteren Epoche gehört, früher zu erfinden. Das muß aber mit einer langen Entwicklungszeit und großem Arbeitseinsatz bezahlt werden. Andererseits handelt man sich damit auch große Vorteile ein. Ein Höhlenbewohner der steinwerfende Gegner mit Pfeil und Bogen attackiert, hat viel mehr Chance, die Schlacht zu gewinnen.

Natürlich könnt Ihr Euch auch mit anderen Gegnern verbunden. Leider gewinnt man so zwar Zeit, aber keine neue Insel. Eine Allianz kann Regionen erobern, aber diese bleiben neutral, denn die Be-



Selbst eisige Kälte hält Euer Volk nicht vom geschäftigen Treiben ab (Amiga)



Um Burgen zu erobern, müßt Ihr sie belagern (Amiga)



Auch in der Zukunft müßt Ihr Euch warm anziehen (Amiga)

teiligten können sich nie entscheiden, wem das neue Gebiet gehört. Geschickte Strategen nutzen diese Bündnisse, um genug Zeit zum Erfinden zu bekommen.

Besonderen Wert hat man diesmal auf die passende akustische Untermalung gelegt. Auf einer separaten Diskette sind über 50 digitalisierte Sätze gespeichert. Während des Spiels erhält Ihr so fortlaufend lautstark Informationen von Euren Heerführern. Steht es z.B. mit den Kampfhandlungen nicht zum besten, werdet Ihr eindringlich darauf hingewiesen. Zur Zeit geben die Jungs von Sensible Software ihrem Mega lo Mania den letzten Schliff. Bis das Spiel für Amiga, Atari ST und MS-DOS-PC erscheint, werden also noch ein paar Monate vergehen.

Kati Hamza/vw



Ein Blick hinter die Kulissen: der Mega-lo-Mania-Sprite-Baukasten (Amiga)

Ungläubig starrt Dr. Rüter auf den Bildschirm. "Ein subdurales Hematom", murmelt er, "das muß ein subdurales Hematom sein!" Die Diagnose wird vom Computerchefarzt für richtig befunden. "Schon wieder operieren", seufzt Dr. Rüter, "doch was sein muß, muß sein..."

Alric Rüter hat vor seinem PC Platz genommen. Er ist Arzt am Münchner Klinikum Großhadern und unschätzbarer Berater der **POWER-PLAY**-Redaktion für medizinische Fragen ("Alric, mein linker Zeh tut weh..."). Er testet für uns den zweiten Teil der "Life & Death"-Serie.

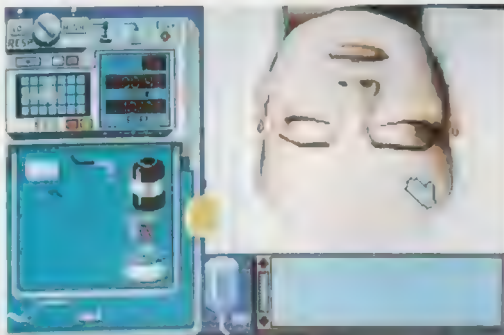
Beschäftigte man sich im ersten Teil mit einer Blinddarmerkrankung (**POWER PLAY** berichtete), so zielt "Life & Death II" in höhere Regionen: das Gehirn, Alrics Spezialgebiet. Der Spieler bekommt einen Patienten zugewiesen, den er auf verschiedene Arten untersucht. Zuerst wird der Kranke in Augenschein genommen: Kann die Spielfigur die Gliedmaßen bewegen? Wie ist es mit den Reflexen bestellt? Sind die Augen noch imstande, einen Bleistift zu fixieren?

Alric hat soeben eine 52-jährige Patientin untersucht, die bewußtlos eingeliefert wurde. Die linke Seite ist schmerzempfindlich und zeigt übersteigerte Reflexe. Er tippt auf einen größeren organischen Schaden und schickt sie zur Computertomographie. "Das Gehirn wird dort scheinweise durchleuchtet. So kann man Schäden oder Tumore schnell erkennen." Danach fordert Alric ein Röntgenbild an. Oberhalb des Jochbeins zeigt der Schädel klar eine weiße Linie — Schädelbruch mit Quetschung. "Böse, böse. Da müssen wir operieren", kommentiert er.

Im OP stehen dem Computechirurgen alle wichtigen Mittel zur Verfügung. "Das ist ein wesentlicher Fortschritt ge-

TUPFER! KLEMM! MAUS!

Wer schon immer mit Drillbohrer und Knochenwachs in Gehirnen herumfuhrwerken wollte, liegt hier richtig — und lernt nebenbei eine Menge über Neurochirurgie.



Mal sehen, ob Sie sich das "Summa aun laide" verdreht haben

genüber dem ersten Teil. Die Instrumente stimmen schon mal." Die Operation erweist sich als nicht ganz einfach. Alric wird vom Computer aus dem OP geworfen, weil der Schnitt über die Kopfhaut zu lang und zu tief war; er kassiert einen Mordsrüffel vom Chefarzt danach wartet schon der nächste Patient: Desorientierung, Pupillenerweiterung, wenig Reflexe. Alric diagnostiziert richtig: Der Patient hat zuviel Kokain geschnupft. Er wird vom Computer gelobt und freut sich wie ein Schneekönig.

Zwei Stunden später. Ein Patient hat das Zeitliche gesegnet (falsche Diagnose), fünf wurden geheilt entlassen, ein Tumor wurde entfernt. Alric ist fix und fertig. "Ich wußte gar nicht, daß das so anstrengend sein kann." Er lehnt sich zurück und resümiert: "Schön finde ich, daß sich das Programm streng an die medizinischen Tatsachen hält. Mir gefällt auch, daß der Spieler jederzeit in einem Computerkompendium nachschlagen kann. Wo aber ist die Anleitung fürs Operieren? Die richtige Prozedur bekommt man man nur durch Ausprobieren heraus — nicht gut. Alles in allem mündet mir der zweite Teil ein ganzes Stück besser." Alric operierte übrigens auf einem MS-DOS-PC, der 512 KByte RAM und eine VGA-Karte hatte. *al*

"Life & Death II: The Brain" als Spiel einzuordnen, wäre nicht fair: Das ist mehr ein medizinisches Lernprogramm, das witzig aufgezaubert wurde. Wir sehen in diesem speziellen Fall also von einer Wertung ab. Außerdem warnen wir davor, nach dem Spielen Operationen vornehmen zu wollen. Um wirklich zu diagnostizieren oder zu operieren, sollte man besser die Uni besuchen. *al*

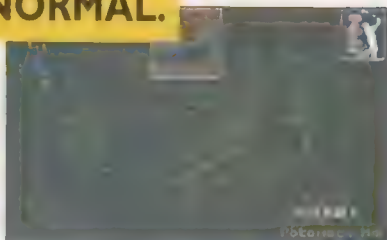


Von der Ambulanz zur Pathologie ist's ein Katzensprung (MS-DOS/VGA)

DIE VORSTELLUNG ES MIT 60 GOLFPROFIS

AUFZUNEHMEN SCHEINT IHNEN GEWAGT?

AUF UNSEREN BAHNEN IST DAS NORMAL.



PGA TOUR® Golf ist kein gemütlicher Sonntagsspaziergang.

Auf der U.S. PGA TOUR Golfplatz treten Sie gegen 60 Spitzenprofis an. Und das unter echten Turnierbedingungen und auf den vier schwierigsten Spielbahnen, die Sie jemals gesehen haben.

PGA TOUR Golf beurteilt wie ihre Gegner, zum Beispiel Fuzzy Zoeller, Craig Stadler oder Paul Azinger mit jedem Loch zurechtgekommen wären. Eine ständig aktualisierte Spitzentafel teilt Ihnen die Ergebnisse mit.

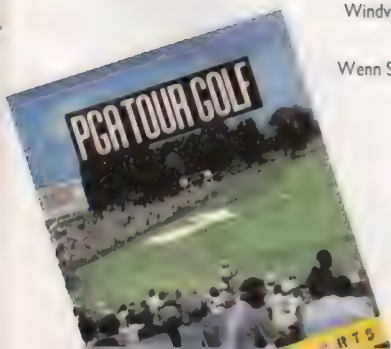
Um es noch ein bißchen schwieriger zu machen, müssen Sie beim PGA TOUR Golf auch die Windverhältnisse beachten und mit einer Ballposition außerhalb des Grüns fertigwerden. Sie können jedes Loch wie von einem Hubschrauber aus im 3D-TV Bild betrachten.

Wenn Sie also gedacht hatten, daß Golf ein Sport für nette Herren in schicken Pullovern ist, dann wird PGA TOUR Golf Sie bestimmt dazu bringen, diese Meinung noch einmal zu überdenken.

Erhältlich als IBM® PC, AMIGA und MEGA DRIVE

Der MEGA DRIVE Batterie-Backup kann die Daten von bis zu 22 golfen speichern.

TPC at Sawgrass, TPC at Arnold, PGA West, PGA TOUR, THE PLAYERS Championship, The Kemper Open and eintragene Warenzeichen



ELECTRONIC ARTS®

Electronic Arts Rushware Bruchweg 128-132 D-4044 Kaarst 2 Tel: 02101/607-0 Fax: 02101/607-111

CHART

COMPUTER SPIELE

TITEL

HERSTELLER

- | | | |
|-----|-----------------------------|-----------------|
| 1. | The Secret of Monkey Island | Lucasfilm Games |
| 2. | King's Quest V | Sierra |
| 3. | Red Baron | Dynamix |
| 4. | Links | Access |
| 5. | Rise of the Dragon | Sierra |
| 6. | Ultima VI | Origin |
| 7. | Railroad Tycoon | Microprose |
| 8. | Buck Rogers | SSI |
| 9. | Bane of the Cosmic Forge | Sir-Tech |
| 10. | Covert Action | Microprose |

TITEL

HERSTELLER

- | | | |
|-----|-------------------|--------------|
| 1. | Teenage Turtles | Imageworks |
| 2. | Paperboy | Encore |
| 3. | Out Run | Kixx |
| 4. | Guardian Angel | Code Masters |
| 5. | Quattro Adventure | Code Masters |
| 6. | Target Renegade | Hit Squad |
| 7. | Wonderboy | Hit Squad |
| 8. | Run the Gauntlet | Hit Squad |
| 9. | R-Type | Hit Squad |
| 10. | Quattro Arcade | Hit Squad |

VIDEO SPIELE

TITEL

SYSTEM

HERSTELLER

- | | | | |
|-----|------------------|----------|----------|
| 1. | F1-Race | Game Boy | Nintendo |
| 2. | Dragonball II | Nintendo | Bandai |
| 3. | Sankokushi II | Nintendo | Koe |
| 4. | Dr. Mario | Nintendo | Nintendo |
| 5. | Rockman III | Nintendo | Capcom |
| 6. | Super Mario Land | Game Boy | Nintendo |
| 7. | Dr. Mario | Game Boy | Nintendo |
| 8. | Twin Bee | Game Boy | Konami |
| 9. | Tetris | Game Boy | Nintendo |
| 10. | Tetris | Nintendo | BPS |

TITEL

SYSTEM

HERSTELLER

- | | | | |
|-----|-----------------------|----------|----------|
| 1. | Super Mario Bros. III | Nintendo | Nintendo |
| 2. | Dragon Warrior II | Nintendo | Enix |
| 3. | Tetris | Game Boy | Nintendo |
| 4. | Tetris | Nintendo | Nintendo |
| 5. | Teenage Turtles | Nintendo | Konami |
| 6. | Action Football | Nintendo | Tecmo |
| 7. | Castlevania III | Nintendo | Konami |
| 8. | Dr. Mario | Nintendo | Nintendo |
| 9. | The Legend of Zelda | Nintendo | Nintendo |
| 10. | Super Mario Bros. II | Nintendo | Nintendo |

SPIELAUTOMATEN

TITEL

HERSTELLER

- | | | |
|----|-------------------|---------------|
| 1. | Final Lap II | Namco |
| 2. | Space Gun | Taito |
| 3. | US Navy | Capcom |
| 4. | World Stadium '90 | Namco |
| 5. | WWF Superstars | Technos Japan |

TITEL

HERSTELLER

- | | | |
|----|------------------------------|-------------|
| 1. | Plt Fighter | Atari Games |
| 2. | Teenage Mutant Ninja Turtles | Konami |
| 3. | Race Drivin' | Atari Games |
| 4. | Final Lap II | Namco |
| 5. | Laser Ghost | Sega |

TITEL

HERSTELLER

- | | | |
|----|-----------------|-------------|
| 1. | Carrier Airwing | Capcom |
| 2. | Race Drivin' | Atari Games |
| 3. | Gai's Panic | Kaneko |
| 4. | Blood Brothers | TAD |
| 5. | G-Loc | Sega |

LESER-HIT

TITEL

- | | | |
|-----|------|------------------------------------|
| 1. | (1) | Pirates |
| 2. | (3) | Indiana Jones and the last Crusade |
| 3. | (2) | Populous |
| 4. | (5) | Sim City |
| 5. | (6) | Wings |
| 6. | (4) | Kick Off II |
| 7. | (7) | Zak McKracken |
| 8. | (13) | Wing Commander |
| 9. | (8) | Turrican |
| 10. | (11) | Klax |
| 11. | (—) | The Secret of Monkey Island |
| 12. | (9) | Their finest Hour |
| 13. | (—) | Spindizzy Worlds |
| 14. | (10) | Ultima VI |
| 15. | (14) | Rainbow Islands |
| 16. | (19) | Power monger |
| 17. | (16) | Outlaw |
| 18. | (17) | Microprose Soccer |
| 19. | (8) | Railroad Tycoon |
| 20. | (12) | Dungeon Master |

ATTACK

Jeden Monat stimmen die **POWER-PLAY**-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, die alle Systeme berücksichtigt, ermitteln wir die individuellen Top 5 für einzelne Computer- und Videospielsysteme. Um bei den Leser-Hits mitzumachen, müßt Ihr uns die beigeheftete Mitmachkarte zurückschicken (Ihr findet sie nach Seite 58). Dort könnt Ihr Eure drei aktuellen Lieblingsspiele eintragen. Bitte vergeßt nicht, Euren Computertyp anzugeben. Unter allen Einsendern verlosen wir diesmal ein Mega Drive, das uns freundlicherweise von der Firma Dynatex in Holzwickede zur Verfügung gestellt wurde. Außerdem gibt's jeden Monat eine Computer- und Videospiele zu gewinnen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. *mg*



Der Hauptpreis:
ein Mega Drive

Die Gewinner von Ausgabe 2

Das Mega-System hat fünf Spieler mit gewonnen. Boris Gulbinsky aus Nienstadt, Jean Spielgehnigk, Jung aus Spöckheim, Daniel Schöten aus Münster, Bernd Schwabe aus Brucheeberg und Rene Weiss aus A-Hallen.

PARADE

HERSTELLER

WIE LANGE DABEI

Microprose	40. Monat
Lucasfilm Games	16. Monat
Electronic Arts	21. Monat
Maxis	15. Monat
Cinemaware	3. Monat
Anco	6. Monat
Lucasfilm Games	29. Monat
Origin	2. Monat
Rainbow Arts	7. Monat
Domark	5. Monat
Lucasfilm Games	1. Monat
Lucasfilm Games	13. Monat
Activision	1. Monat
Origin	6. Monat
Ocean	10. Monat
Electronic Arts	2. Monat
Imageworks	3. Monat
Microprose	25. Monat
Microprose	2. Monat
FTL	29. Monat

LESER HITS

Amiga

1. Pirates
2. Wings
3. Indiana Jones Adv.
4. Populous
5. Spindizzy Worlds

Atari ST

1. Indiana Jones Adv.
2. Pirates
3. Sim City
4. Populous
5. Turrican

C 64

1. Pirates
2. Zak McKracken
3. Microprose Soccer
4. Turrican
5. Klax

MS-DOS

1. Wing Commander
2. Monkey Island
3. Ultima VI
4. Populous
5. Indiana Jones Adv.

PC-Engine

1. Aero Blasters
2. Devil Crush
3. Son Son II
4. Afterburner
5. Violent Soldier

Mega Drive

1. Super Shinobi
2. Thunder Force III
3. Elemental Master
4. Strider
5. Sword of Vermilion

Sega Master

1. Wonderboy III
2. Phantasy Star
3. Psycho Fox
4. Alex Kidd IV
5. Columns

Nintendo

1. Zelda II
2. Faxanadu
3. Probotector
4. Teenage Turtles
5. Tetris

dynatex

Heiße schon gespielt?

Natoperstr. 6
4755 Holzwickede
Tel. (02301) 4134

VERKAUFS HITS

1. E-Swat
Mega Drive
2. Sinder
Mega Drive
3. Battle of Illusion
Mega Drive
4. Shadow Dancer
Mega Drive
5. Teenage Turtles
Game Boy
6. John Madden Football
Mega Drive
7. Thunder Force III
Mega Drive
8. Puznic
Game Boy
9. Musha Aleste
Mega Drive
10. Elemental Master
Mega Drive

INSEL

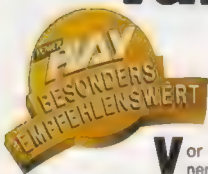
Silkworm
Guild of Thieves
Battle Squadron
Dungeon Master
Fish



Daniel Merchant von Storm schätzt ein gutes Ballerspiel, setzt sich aber noch lieber an ein Adventure

MADE IN GERMANY

Turrican II



Vor knapp einem Jahr präsentierte Rainbow Arts ein Actionspiel, das Jump'n'Run-Freunde und Ballerfans gleichermaßen für Nächte vor den Monitor nagelte. "Turrican" war auf allen gängigen Rechnern technisch hervorragend umgesetzt, gespickt mit Überraschungen und versteckten Extras, sowie von eingängiger Musik und feinen Soundeffekten fantastisch unterlegt. Kein Wunder, daß erste Demos des Nachfolgers "Turrican II", von Rainbow Arts werbewirksam unter Publikum gebracht, unter jugendlichen Computerspielern ein begehrtes Tauschobjekt darstellten. Jetzt liegt "Turrican II" komplett vor: Wieder

war das begabte deutsche Entwicklerteam Factor Five am Werk, das seit "Katakis/Denaris" und der Amiga-Version des Ballerklassikers "R-Type" als Spezialist für technisch gute Actionspiele bekannt ist. Am erfolgreichen Spielprinzip wurde wenig verändert. Wie im ersten Turrican-Abenteuer führt man einen silbernen Roboter laufend und springend in schwindelerregende Höhen und düstere Untiefen. Geschossen wird ständig: Gegner in allen Gestalten (Pflanzen, Insekten, Monster, Fische und Roboter) und Größen bevölkern die Turrican-Welt. Wie sein entfernter Verwandter Mario kann unser Roboter einigen der Steinblöcke (mittels "Kopfstoß") nützliche Extras entlocken. Die gibt's dann gleich einerseits, unter den Dutzenden von Power-Ups, Energieextras und Sonderwaffen eines Steines muß sich der Spieler

nur die richtigen herauspicken. Die Standardwaffen können aufgerüstet werden, außerdem darf sich der Held in besonders kniffligen Situationen in die unverwundbare "Seestern"-Form verwandeln und dabei unbegrenzt Minen legen. Bleibt man länger auf dem Feuerknopf, wird statt der zuletzt gesammelten Waffe ein Flammenwerfer gezündet, mit dem man in alle Richtungen fackeln kann. Auch die Reichweite dieser Waffe wird natürlich mittels dem richtigen Bonussymbol gehörig aufgepeppt. Einen vernichtenden Bildschirmwischer aktiviert man mit dem zweiten Feuerknopf; wer darauf nicht zurückgreifen kann, begnügt sich mit der Space-Taste. Die ultimative Waffe, eine Art Smart-Bombe für Fortgeschrittene, füllt schließlich den ganzen Bildschirm für ein paar Sekunden mit allem, was im Spiel an Schüssen zur Verfügung steht.

Die zwölf Levels auf fünf verschiedenen Welten bestehen größtenteils (man kennt's vom ersten Teil) aus Plattformen, Leitern und Fallgruben und enthalten darüber hinaus reichlich Bonushöhlen und Geheimkammern. Neben der Bekämpfung von Monstern



Ein kräftiger Sturm und die Monster seg

sollte sich der Spieler also auch Zeit für ausführliche Entdeckungstouren nehmen. Abkürzungen zum Endgegner und kostbare Extraleben loh-

Gutes kann noch besser werden: Schon der erste Teil der spielerischen Actionorgie hat auf C-64 und Amiga für Aufsehen und gute Verkaufszahlen gesorgt, die Fortsetzung setzt neue Maßstäbe. Turrican II ist zweifellos das technisch wie spielerisch

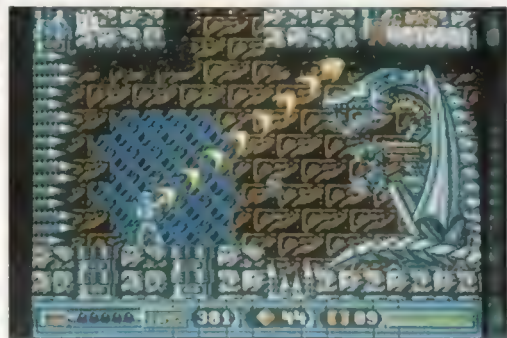
Super!



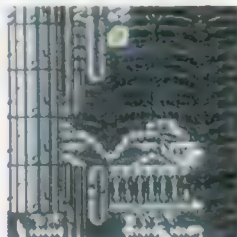
Computer bis auf letzte ausreizt. Natürlich reicht die 64er-Version technisch nicht das Amiga-Vorbild heran (was leider etwas Spielspaß kostet), doch im Rahmen des Machbaren wurde ganze Arbeit geleistet. Mir ist die Angelegenheit zwar

immer noch ein wenig zu hektisch, doch nimmt man dieses Manko dank der anderen Vorzüge in Kauf. Wer auf rasante Action steht, die grandios in Szene gesetzt wurde (dank erstklassiger Grafik und dynamischer Musik), der kommt an Turrican II nicht vorbei. Der C-64-Sound konnte noch nicht bewertet werden

immer noch ein wenig zu hektisch, doch nimmt man dieses Manko dank der anderen Vorzüge in Kauf. Wer auf rasante Action steht, die grandios in Szene gesetzt wurde (dank erstklassiger Grafik und dynamischer Musik), der kommt an Turrican II nicht vorbei. Der C-64-Sound konnte noch nicht bewertet werden



Die Zwischen- und Endgegner sind meist groß im Wuchs und gewieft in ihrer Kampftaktik. (Amiga)



Abenteuertrip: Links plündert unser Held einen Extrawaffenstein, daneben wird er Opfer eines hungrigen Monsters. Die Reise führt ihn sowohl in schwindelerregende Höhe (rechts, mit Extraleben) als auch in die feuchte Tiefe unterirdischer Brunnenschächte (Amiga).



ein hilflos durch die Gegend. Da kommt selbst Turrican nicht voran (Amiga).

nen für die Mühe. "Turrican II" erscheint gleichzeitig für Amiga, Atari ST und C 64. Eine MS-DOS-Version ist momentan nicht geplant. Soundmanager Chris Hülsbeck sorgte für die zahlreichen Musikstücke und Soundeffekte auf dem Amiga. Die Vertonung der ST-Umsetzung wurde von Jochen Mippel erledigt. Daß der Rest der Factor-Five-Mannschaft

neben Jump'n'Run-Spielen auch auf spielhallengerechte Weltraumballereien steht, erkennt man im Mittelteil von Turrican II: Eine ganze (dreigeteilte) Welt ist für ein horizontal-scrollendes Schießspiel à la "Sagaia"/"Aero Blasters" reserviert, das der Spieler zu überleben hat, um ins Hauptquartier des Oberbösewichts zu gelangen. *WJ*



Die vierte Welt entpuppt sich als reinrassiges Horizontalballerspiel mit vertikalen Einlagen (Amiga)



Macht auch auf schwächeren Rechnern eine glänzende Figur: Turrican (oben Atari ST, unten C 64)

Vorneweg: Obwohl ein Gros der Spielelemente und -situationen nahezu unverändert vom Vorgänger übernommen wurde, ist "Turrican II" definitiv noch besser als der erste Teil. Die Grafik wurde gehörig aufpoliert, Soundeffekt, Sprachausgabe und Musikstücke stecken in rauen Mengen in den zwölf Levels des Spiels. Was Turrican II jedoch nahezu allen anderen Action- und Schießspielen voraus hat, könnte man als den "Mario-Faktor" bezeichnen: Es gibt viel zu entdecken und zu experimentieren. Durch den plötzlichen Wechsel

Super.



der Hintergrundmusik oder das Auftauchen neuer grafischer Gags erhält das Turrican-Abenteuer eine bisher kaum gekannte Atmosphäre. Turrican II ist die optimale Mischung aus den beliebtesten Spielgenres, aus "Mario", "Killing Game Show", "Protector" und "Aero Blasters", technisch exzellent aufbereitet und angenehm präsentiert. Auf dem ST fällt der Actionknaller grafisch und akustisch naturgemäß ein wenig ab, der Levelaufbau wurde jedoch Amiga-getreu auf den Atari übersetzt. Kaufen!

STECK
BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Rainbow Arts, Zirkapreis: 50 bis 80 Mark

MS-DOS

nicht geplant

ATARI ST 79%

Grafik: 81% Sound: 74%

Schwierigkeit: schwer

AMIGA

85%

Grafik: 85% Sound: 89%

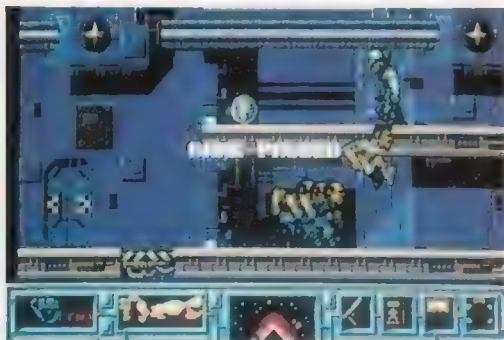
Schwierigkeit: schwer

C 64

81%

Grafik: 85% Sound: —%

Schwierigkeit: schwer



Keine Chance: Arnold im Würgegriff der Übermacht (ST)



Let's Felz: Schwere Kaliber gegen böse Buben (Amiga)

DIE TOTALE VERWIRRUNG

Total Recall

Kaum ist der St-Film "Total Recall" aus den Kinos verschwunden, gibt's nun das gleichnamige Action-Computerspiel zum Film. Wir erinnern uns: Doug Quaid (gespielt von Arnold Schwarzenegger) bucht eine Traumreise, etwas geht bei der Gehirnmanipulation schief, Quaid stellt fest, daß er nicht er selbst ist, und ein Haufen böser Buben will Quaid plötzlich ans Leder.

Durch sechs Levels, die jeweils verschiedenen Filmsequenzen nachempfunden sind, steuert Ihr den Filmhelden Quaid auf der Suche

nach seinem wahren Ich. Per Joystick kann er hüpfen, wichtige Gegenstände auf sammeln (Bonuspunkte, zeitweise Unverwundbarkeit) und rennen. Gegner kann Quaid entweder mit der blanken Faust umhauen oder mit Waffen, die unterwegs gefunden werden können. Leider ist die Munition für Feuerwaffen begrenzt und muß regelmäßig aufgefrischt werden. Steckt Quaid zu viele Schläge von Gegnern ein und haucht sein einziges Bildschirmleben aus, dürft Ihr mit vier "Continues" im erreichten Level weiterspielen. mh

Das Arnold-Sprite aus dem Actionspiel zum Film "Total Recall" kann einem wirklich leid tun. Unauthorlich strömen die Feindesscharen heran und bereiten dem Pixel-Arnold den vorzeitigen Bildschirmexitus Situationen.

In denen gleichzeitig fünf Gegner von links und drei von rechts auf die Spielfigur ein-

Na ja...



stürzen. sind keineswegs der Einzelfall. Gegen die geballte Übermacht kann sich Klein-Arnold dank der schlampigen Steuerung kaum zur Wehr setzen. Schon nach kurzer Zeit wird man den Joystick getrostet in eine

Stücke — des für die C-64-Fassung genauso wie für die 16-Bit-Version

DAS BLEI PRASSELN STARK:

Narc

Düsterer Ausblick in die nahe Zukunft: Das Drogenproblem in den Großstädten ist so gewaltig gewachsen, daß eine Polizei-Sondereinsatztruppe gebildet wird. Die strammen Cops brauchen den Gangstern nicht ihre Rechte vorzulesen, sondern dürfen nach dem Motto "Erst schießen, dann fragen" handeln. Der Weg durch den Großstadtschunel von "Narc" führt Euch durch ein Dutzend Levels, die Ihr alleine oder im Team mit einem Freund durchstehen müßt. Ständig strömen Gegner von allen Seiten auf Euch zu.

Durch einen kurzen Druck auf den Feuerknopf verteilt man großzügig eine MG-Salve, ein langer Druck bewirkt das Abfeuern einer Rakete — da fliegen die Fetzen. Ist ein Schurke eingestampft, hinterläßt er einen Gegenstand, der Bonuspunkte oder Nachschubmunition für Eure Handgepäck-Artillerie bringt. Im Spielverlauf darf man auch mal ein Auto besteigen (Roll over Drogengangster?), ärgert sich mit Kampfplunder herum und jagt ein Drogenlabor in die Luft. Zum großen Finale wartet Obergegner Nr. Big auf Euch. hi

In der Kategorie "Bildschirm-Leichen" dürfte Narc einen neuen Rekord aufstellen. Der Ausstoß an Ganovenkino nach einem Raketenbeschuss beträchtlich das permanente Gedächtnis für abgebrante Action-Konsumenten erträglich. Der herbe Charme des Automatenbilds hat bei

Na ja...



den Computerumsetzungen ziemlich gelitten. Vor allem auf dem Amiga ist die Gegnerverteilung in den Levels nicht optimal: Zu dicht, zu gedrängt und zu hektisch läuft das Geschehen ab. Schade um die solide technische Ausführung, aber das wirre Geballer wird wohl nur Fans des Automaten erfreuen

STECK BRIEF

Genre: Action

Hersteller: Ocean, Zirk-Preis: 50 bis 85 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

33%

Grafik: 59% Sound: 46%
Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

34%

Grafik: 62% Sound: 58%
Schwierigkeit: schwer

STECK BRIEF

Genre: Action

Hersteller: Ocean, Zirk-Preis: 50 bis 90 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

61%

Grafik: 69% Sound: 73%
Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

60%

Grafik: 60% Sound: 57%
Schwierigkeit: schwer

MEGATRAVELLER I™

THE ZHODANI CONSPIRACY

"Gelesen als DAS amerikanische
Computer Rollenspiel des Jahres!"

KATAPULTIERT SCIENCE-
FICTION ROLLENSPIELE
UM LICHTJAHRE
NACH VORN!

Vier enorme Grenzkriege
wurden bislang
ausgelassen. Diesmal
am Beispiel von den
Zhodani und einer
eigenartigen
zweipoligen Fiktion.



ERHÄLTICH FÜR
ATARI ST • COMMODORE AMIGA
IBM PC & KOMPATIBLE

BASIERT AUF
MEGATRAVELLER
VON GAME DESIGNERS'
WORKSHOP, DEM BELIEBTESTEN
SCIENCE-FICTION-ROLLENSPIEL
DER WELT

VIelfalt

Das ausgefeilteste Charakter-
Generierungssystem, das bis dato
entwickelt worden ist: 5 militärische
Klassen, über 70 Talente und Fertigkeiten.
Der Spieler steuert die Entwicklung der
Figuren in 5 Charakterklassen: Heer,
Raumflotte, Raumgarde, Handelsflotte und Scoutdienst.



Jetzt
planen die Zhodani
mit Hilfe von korrupten
imperialen Beamten und der
Außenweltkollusion einen
fünften Krieg. Sie liefern
Waffen an verärgerte

Gruppen, um die der Imperiumsgrößen, um einen
Angriff von innen heraus zu inszenieren.

Phantasie

Das Megatraveller-System
umfasst eine Art von
Spiel, die in der
Geschichte der
Lore und der
Bewältigung von
Problemen. Eine
Hindernisse.



Mut

28 Planeten und
Satelliten in 8
Systemen. Voller
aufregender Rätsel,
gefährlicher Komplote
und faszinierender
Persönlichkeiten.



Feuerkraft

Realistische Kampfsequenzen
mit individueller Steuerung der
einzelnen Spielfiguren und
gleichzeitiger Kontrolle über
die ganze Gruppe. Mehr als 30
verschiedene Waffen und
Fertigkeiten - ein ausgefeiltes
Kampfsystem.

"Megatraveller 1, ein Spiel,
das nur das höchste Lob
verdient. Die Liebe zum
Detail macht es zu einer
wirklichen Ausnahme!"



72 Fertigkeiten in den
verschiedenen Bereichen,
u.a. Medizin, Raumfahrt,
Elektronik, Laserwaffen,
Bestechung, Sprengstoff und
Handgemenge



Erfindergeist

Die Rettung des Universums kostet Geld:
ein umfassendes Handelssystem gibt
dem Spieler die Chance durch interplane-
tarischen
Handel mit 30
verschiedenen
Waren sein
Glück zu
machen.

BILDSCHIRMFOTOS
IBM PC



1. Platz in der Liste der besten
Computerrollenspiele
1990 (Computer Gaming World)



"Megatraveller 1 ist zweifellos eines der
faszinierendsten Rollenspiele auf
Computer..."

"Megatraveller 1 ist eines der besten
computerisierten Science-Fiction
Rollenspiele überhaupt."

ZITATE AUS DRAGON MAGAZINE U.S. & QUEST BUSTERS MAGAZINE U.S.

Copyright © 1990 Paragon Software Corporation & Game Designers' Workshop.
TRAVELLER und MEGATRAVELLER sind eingetragene Warenzeichen von Game
Designers' Workshop. Basierend auf EMPIRE SOFTWARE. Alle Rechte vorbehalten.
Im Vertrieb von:

United Software

Das relevante Programm

Hauptstraße 70
4835 Rietberg 2



Links liegt der Obermütz vom ersten Level auf der Lauer (Amiga)



Predictor gegen Megawinnie: Da fliegen die Stahlspäne (ST)

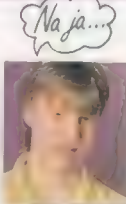
BÖSER SCHERZ IN 50 HERTZ

Battlestorm

Titus hat es tatsächlich geschafft, sich von dem ausgelutschten "Fire and Forget/Crazy Cars"-Spielprinzip loszureißen. Statt Autos und 3-D-Grafik dominieren bei ihrer Neuheit "Battlestorm" Raumschiffe und Aliens. Mit einem wendigen Abfangjäger flitzt Ihr auf einem nach allen Seiten scrollenden Spielfeld herum. Diese Idylle wird nur durch ein paar Ansammlungen von feindlichen Ufos und stationären Verteidigungsanlagen gestört. Wenn Ihr diese Plagegeister ballerspieltypisch vom Bildschirm gefegt habt, taucht urplötzlich ein et-

was größeres Raumschiff auf, das Euch an den Kragen will. Wenn Ihr diese Prozedur achtmal hinter Euch gebracht habt, seid ihr offizieller Battlestorm-Bezwinger. Diverse Extras, wie z.B. Lenkraketen, Schutzschilde und höhere Schußkraft erleichtern Euch das Alienvertilgen. Um den unterschiedlichen Talenten der Spieler gerecht zu werden, darf man vor dem Start aus drei Schwierigkeitsgraden wählen. Ein Practice-Mode mit unzerstörbarem Raumschiff (nur erster Level) ist ebenfalls mit von der Partie. mg

Trotz der protzigen Sprüche auf der Packung, die auf die angeblichen technischen Qualitäten des Produktes hinweisen, ist Battlestorm spielerisch kaum besser als die gesammelten 3-D-Rennen von Titus. Das hektische Rummelgelle auf den (grafisch nicht sonderlich schönen Planetenlandschaften) erinnert an erste



Scrolling-Test-Routinen in der Amiga-Aufbruchphase. Getreu dem Motto: "Jetzt haben wir die Technik, machen wir doch schnell ein Spiel draus". Der Spielablauf ist derart ermüdend, daß man schon nach dem ersten Level keine Lust verspürt, sich länger damit zu beschäftigen. Action-Fans sollten sich an "Turrican II" halten

verspürt, sich länger damit zu beschäftigen. Action-Fans sollten sich an "Turrican II" halten

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Titus, Zirkas-Preis: 80 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA 32%

Grafik: 47% Sound: 44%
Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

in Vorbereitung

FÄUSTE WIE EISEN

Metal Master

Da freut sich die Stahlindustrie: Öffentliche Klopereien zwischen turmhohen Roboterumgetümen entwickeln sich in der von Infogrames gezeichneten Zukunft zum absoluten Publikumsrenner. Klar, daß da auch der Computerspieler gerne mitmisch: Er darf sich seinen Roboter selber zusammenbasteln, ihn mit ehernen Rüstungsteilen und Waffen ausstatten und auf Diskette speichern. Das dringend benötigte Geld hierfür kassiert er für gewonnene Zweikämpfe oder für erfolgreich abgeschlossene Söldneraufträge, im Kampf

gegen mickrige Hubschrauber und Panzer. Die erste Auseinandersetzung (wahlweise gegen einen zweiten Spieler) muß also noch ohne die nützlichen Sonderwaffen und -rüstungen überlebt werden. Samtliche Aktionen werden in einer Arena und mittels Joystick ausgeführt: Ist man vom Gegner noch ein paar Schritte entfernt, sprechen Raketenwerfer und Laserstrahl, im Nahkampf wird automatisch geboxt. Im Automatic-Mode können sich faule Spieler zurücklehnen und dem Computer die Kontrolle über den Kampf überlassen. wi

Autsch, das geht ins Handgelenk: Auch nach fünf Dutzend krachenden Geraden mitten in den stahlernen Unterleib steht der Gegner noch wie eine Eins. Womit wir auch gleich beim nächsten waren. Grausam und wir...



doch nicht allzuviel. Eher unmotiviert stampft man durch die Arena und hofft auf ein Ende des zähen Spektakels. Wer den Gegner nach viel Hin und Her demontiert hat, kann von Glück reden. Geschicklichkeit und Taktik sind zweitrangig. Schont Euren Joystick und spart Euch die müde

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Infogrames, Zirkas-Preis: 90 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung

ATARI ST 44%

Grafik: 60% Sound: 60%

Schwierigkeit: mittel

C 64

nicht geplant

THE ULTIMATE

Ride

Geben Sie Vollgas bei ...

Bandigen Sie Ihre Traummaschine in diesem herausfordernden Motorsportspiel. The Ultimate Ride bringt Zweiradrasen in Ihr Wohnzimmer und wird an Ihren Nerven kitzeln!

Wählen Sie Ihr Motorrad aus sechs unterschiedlichen Rennmaschinen aus! Fahren Sie über die berühmtesten Grand Prix Rennstrecken. Sollten Sie lieber im normalen Straßenverkehr fahren, so können Sie im „Country Style“ zwischen sechs realistischen Strecken wählen.

Mit The Ultimate Ride können Sie sogar eigene Rennstrecken erstellen und einen Freund zum Wettrennen herausfordern!

Diese Computersimulation kombiniert fantasztisch animierte Grafik und einen authentischen Sound mit einer außergewöhnlichen Realitätsnähe!

The Ultimate Ride — ein interaktiver Computerfilm, in dem Sie die Hauptrolle spielen. Können Sie sich diese Aktion leisten?



MINDSCAPE



NEU!

Holen Sie sich jetzt die brandheißen Demo-Games kostenlos mit Ihrem Computer aus dem Fernseher! Mit Festberichten Preisaus schreiben etc. Die ganze Welt der Spiele und weitere Top-Angebote im Datenfernsehen

Channel VideoDat

Infos im Fachhandel oder bei Wiegand - Video-Daten-Systeme, Palmersdorfer Hof 11 19, 5040 Brühl Tel. 022 32/4 50 28 Fax 4 46 99 BTX 45020

HOTLINE - 02101/63757
Dienstag und Donnerstag zwischen 15- und 19- Uhr

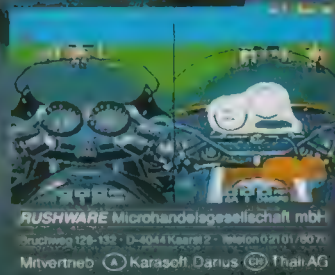
Wollen Sie unser komplettes Angebot kennenlernen? Dann kontaktieren Sie uns bitte über die Hotline. Schutzbefehl im Datenfernsehen: erhalten Sie unsere neueste Ausgabe

Name _____

Strasse _____

PLZ/Ort _____

RUSHWARE GmbH
Bismarckstr. 32
40444 Krefeld 2



RUSHWARE Microhandels-gesellschaft mbH

Bruchweg 128-132 • D-50444 Krefeld 2 • Telefon 02101/6070

Mitvertreib A Karasoft Darius B Thai AG

HIGH-END-GOLF

Links

Nach den ungezählten Verbesserungen und Varianten ihres Sportspielklassikers "Leader Board" (man erinnere sich u.a. an die Ausbaustufen "Leader Board Executive" und "World Class Leader Board") haben die Jungs von Access Software eine komplett neue Golfsimulation entwickelt. Dabei griffen sie so stark in die technische Trickkiste, daß ihr 18-Löcher-haltiges Machwerk nur auf leistungsstarken MS-

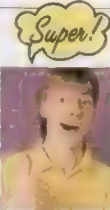
der Vogelperspektive und alle Details über die aktuelle Lage des Balles gehören ebenfalls zur Ausstattung von Links. Außerdem ist ein 3-D-Gitter zuschaltbar, das exakten Aufschluß über Bodenunebenheiten gibt. Diese Hilfestellung ist vor allem beim Putten sehr hilfreich. Wer vor dem großen Match üben will, der kann dies auf der "Driving Range" und dem "Putting Green" ausgiebig tun. *mg*

Jetzt kommt's knüppeldick: Ohne einen 16-MHz-AT mit VGA-Karte, 1 MByte RAM und Festplatte braucht man bei Links erst gar nicht anfangen. Die ausgezeichnete Grafik ringt der PC-Hardware das letzte ab. Läßt man dieses technische Manko einmal beiseite, bietet Links Computergolf der Spitzenklasse und ist ein würdiger Nachfolger von Leader Board. Die ebenso unkomplizier-



te wie genaue Steuerung in Verbindung mit der spektakulären Aufmachung sucht ihresgleichen. Nur in zwei Punkten muß Links Federn lassen: Zum einen ist ein einziger Golfkurs zu wenig (da will man wohl viel Geld mit Zusatzdisketten verdienen), zum anderen gibt es keinen Turniermodus oder Computergegner, um Solospieler besser zu motivieren

Na endlich! Leader Board hat seinen Meister gefunden. Das Konkurrenzprodukt "PGA Tour Golf" hat zwar attraktiveren Spielmodi für Solisten zu bieten, aber das eigentliche Schlagen und Putten (also Eure Hauptbeschäftigung beim Golfspielen) gefällt mir bei Links klar besser. Die Steuerung ist prinzipiell unkompliziert und ein-



fach zu durchschauen, die bewährten drei Schwierigkeitsgrade sorgen dafür, daß Anfänger wie Profis bedient werden. Wer ab und zu einen Kumpel zur Hand hat und über das entsprechende High-End-Equipment verfügt, der kommt an Links nicht vorbei. Die tolle Geräuschkulisse rundet dieses Klasseggolf stilvoll ab.



Der Golfer richtet sich bei Bedarf exakt nach Euren Wünschen (MS-DOS/VGA)

DOS-Computern (286er mit 16 MHz und VGA-Grafik aufwärts) läuft. Dafür wird der Spieler mit lebensechter 256-Farben-Grafik und digitalisierten Bildern entschädigt.

Der Bildschirmaufbau entspricht in etwa dem des Vorgängers. Ihr seht die Landschaft als schmucke 3-D-Grafik aus der Sicht des Spielers (vom Ruhepunkt des Balls aus). Bei Links sind allerdings wesentlich mehr Details erkennbar. Von Bäumen, Sträuchern und Büschen über Teiche, Sandbunker und kleine Flußläufe bis hin zu den Bällen der Mitgolfer hat man jede Kleinigkeit im Blick. Die Steuerung wurde gegenüber Leader Board etwas verfeinert. Sie läßt neben den unkomplizierten Standardschlägen alle nur denkbaren Kunstschlagvarianten zu (inklusive Schnitt und Rückwärtsdrill). Jederzeit abrufbare Schlagwiederholungen, eine Übersicht des Platzes aus



Computergolf in Perfektion: Mit einem farbigen Stock wird bei Links die Schlagrichtung markiert (MS-DOS/VGA)

STECK BRIEF

Genre: Sport

Hersteller: Access, Zirkus-Preis: 130 Mark

MS-DOS 87%

AMIGA

Grafik: 78% Sound: 67%

in Vorbereitung

Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST

C 64

in Vorbereitung

nicht geplant



Schurke voraus — immer geradeaus (ST)



Das ist fein: mit 120 in die Kurve rein... (Amiga)

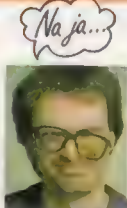
NOCH EINMAL MIT GEWÜHL

Chase HQ II

Lustig ist das Zivilfahnderleben: Im Rennspiel "Chase HQ" jagte man böse Verbrecher mit einem flotten Sportwagen durch die Stadt. Ein paar herz hafte Rempler von hinten und schon waren die Schurken weichgeklopft für die Verhaftung. Ein Jahr später gibt's nun "Chase HQ II" mit dem Untertitel "Special Crime Investigation". In sechs neuen Levels legt Ihr wieder den Ganovenautos hinterher und müßt sie innerhalb eines Zeitlimits oft genug rammen, um die Insassen davon zu überzeugen, daß es an der Zeit für einen ruhi-

gen, erholsamen Aufenthalt im Staatsgefängnis ist. Der Ähnlichkeit zum Vorgängerspiel nicht genug. So sieht man die Fahrbahn aus derselben Perspektive und kann wie gehabt ein paar Mal auf die Turbotaste drücken, um das eigene Gefährt kurzzeitig in ungeahnte Temporegionen zu beschleunigen. So richtig neu ist eigentlich nur der Hubschrauber, der Euch unterwegs manchmal eine Extrawaffe zuwirft. Mit einem dickeren Kaliber kann man die Flitzer der reisenden Halunken schneller in Altmetall verwandeln. *hl*

Schon wieder ein 3-D-Rennspiel, bei dem man auch ein bißchen schießen darf. Nach all den eng verwandten Turbo-Gurken (und wenigen wirklich guten Rennspielen) der letzten Monate vermag Ocean's PS-Nachzügler kein Spielerblut mehr in Wallung zu bringen. Die Grafik sieht zwar schön bunt aus, rückt aber wie



Na ja...

die Pest und wird nur noch von der trägen Steuerung unterboten. Außerdem sind die Autos im Verhältnis zur Fahrbahn zu groß, wodurch geschmeidige Manöver praktisch unmöglich werden. Erspart Euch diese sechs Levels-voller Leerlauf und kauft lieber "Lotus Turbo Challenge" wenn Ihr ein Rennspiel sucht.

Levels-voller Leerlauf und kauft lieber "Lotus Turbo Challenge" wenn Ihr ein Rennspiel sucht.

STECK BRIEF

Genre: Rennspiel

Hersteller: Ocean, Zirkapreis: 50 bis 90 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 38%

Grafik: 66% Sound: 67%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST 38%

Grafik: 66% Sound: 61%

Schwierigkeit: schwer

C 64

in Vorbereitung

RÜCKWÄRTSGANG

Hard Drivin' II

Während Atari mit "Race Drivin'" die Weiterentwicklung der Fahrsimulation "Hard Drivin'" in die Spielhallen schickt, darf der ambitionierte Kurvenkratzer erst einmal mit "Hard Drivin' II" im Computerzimmer seine Runden drehen. Folgende Dinge sind gegenüber dem Vorgänger gleichgeblieben: Der Spieler steuert ein Auto über einen Geschwindigkeits- oder einen Stunt-Parcours (wahlweise mit oder ohne Gangschaltung). Ist man schnell genug, darf man als ultimative Herausforderung gegen den Computerfahrer

und Rüpel-Raser "Phantom Photon" antreten.

Und das ist neu: Der Spieler wählt jetzt zwischen fünf verschiedenen Strecken (darunter auch der "klassischen Rennstrecke" aus Hard Drivin'). Neu ist auch der Editor, mit dem man seine privaten Herausforderungen zusammenschustert. Der Editor ist wie ein CAD-Programm aufgebaut und erlaubt auch ausgefallene Streckenführungen. Zu guter Letzt wurde die Maussteuerung etwas reformiert; wer will, kann auch mit Keyboard oder Joystick fahren. *al*

Hard Drivin' II scheint mir kein Fort-, sondern eher ein Rückschritt zu sein. Obwohl die

Programmierer sichtlich eine Menge Verbesserungen (die Maussteuerung klappt jetzt super) vorgenommen haben, spielt sich das Programm einen Tick länger als der Vorgänger. Auch der Streckenbaukasten ist

Gehst so



nicht das Wahre: Wozu mühselig Parcours bauen, wenn das Spiel dann so zäh ist? Bedenkt man, was in der letzten Zeit an guten Rennspielen erschienen ist, dann fällt Hard Drivin' II klar ins Mittelmaß ab. Schade, vor einem Jahr wäre das ein Hit geworden. Heute kann Hard Drivin' II nur noch mäßig erfreuen.

STECK BRIEF

Genre: Rennspiel

Hersteller: Domark, Zirkapreis: 50 bis 90 Mark

MS-DOS

In Vorbereitung

AMIGA 63%

Grafik: 63% Sound: 66%

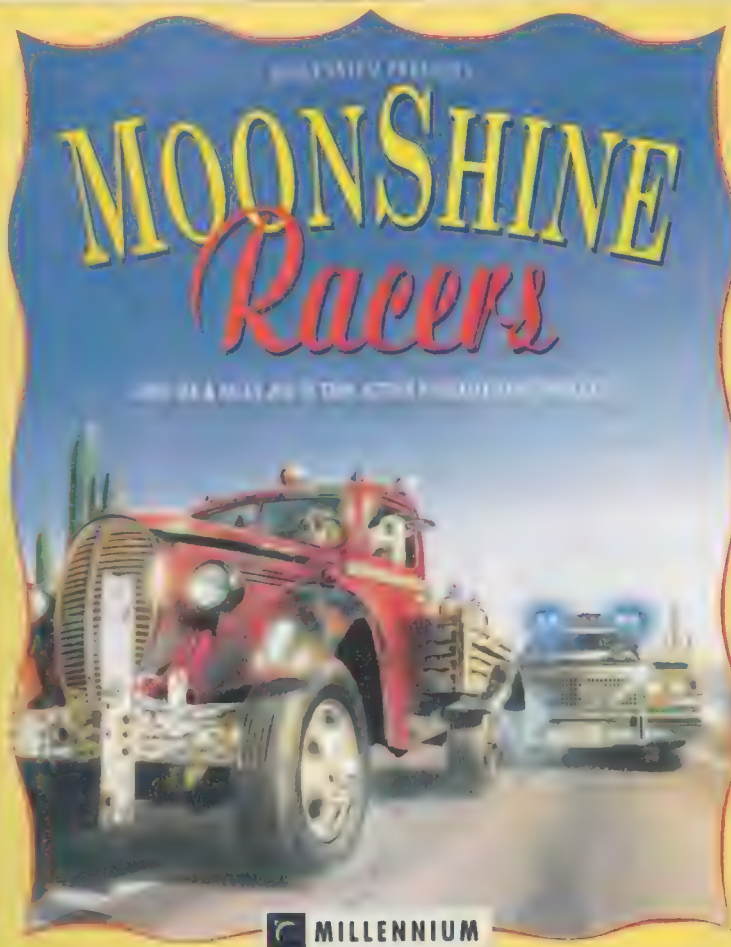
Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

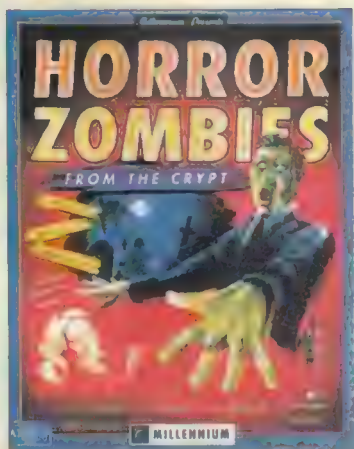
nicht geplant



Ike und Billy-Loe sind zwei Jungs aus den Südstaaten Amerikas, die sich nebenbei ein paar extra Kröten verdienen, indem sie für den alten Tucker illegalen Whiskey liefern. Aber sie haben nicht mit dem Fetten Sam gerechnet, dem Sheriff, der alles daran setzt, um die Beiden ins Kitchen zu bringen

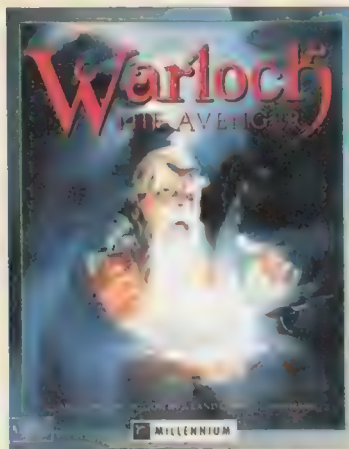
- Stattet Euren Ofen mit Turbos, Superladern und neuen Pneus aus!
- Überholt Eure Rivalen und schaltet auf "Mondschein", um die andern Typen abzuhängen
- Studiert die Karte, um Straßensperren und Radarfallen aus dem Weg zu gehen
- Schaltet Euch auf Sheriff Sams Wellenlänge ein, um abzuhören, was er im Schilde führt
- Genießt diese rasant rollende Renn-Action in den großen Weiten von Tennessee!

Amiga
Atari ST and STE
IBM PC



Horror Zombies from the Crypt

Amiga
Atari ST and STE
IBM PC



Warlock the Avenger

Amiga
Atari ST and STE
C64 disk and cassette



MILLENNIUM

Distributed by US Gold Limited Telephone 021 625 3366



Mit dem Lamborghini in den Korkenziehertunnel (MS-DOS/VGA)



Seekrank: Schräglage bei Tempo 200 (Amiga)

KURVENKÜNSTLER

4D-Sports Driving

Autorennen auf Hinderniskursen haben seit dem Spielautomaten "Hard Drivin" Hochkonjunktur. Neuster Streich dieser speziellen Rennspielgattung ist "4D-Sports Driving" aus der Feder der "Test Drive"-Programmierer. Aus gut einem halben Dutzend schneller (und teurer) Flitzer könnt Ihr Euch Euren Wunschwagen auswählen, mit dem Ihr dann über die Pisten brettet. Habt Ihr Euch einen Wagen ausgesucht, darf angegeben werden, ob Ihr die Strecke im Duell gegen die Uhr, oder einen Computergegner abfah-

ren wollt. Auf der Piste warten auf den heimischen Rennpiloten Hindernisse wie aus dem Bilderbuch für Stunt-Fahrer. Betonklötze auf der Fahrbahn, Sprungrampen, Korkenziehertunnel, Brücken und Steilkurven sind nur einige der Widrigkeiten aus dem Hindernisrepertoire von "4D-Sports Driving". Wer mit den rund sechs vorgefertigten Pisten nicht mehr zufrieden ist, darf sich mit dem Streckeneditor beliebig viele eigene Kurse zusammenbasteln — von der simplen Kurve über Matschbahnen, bis zur Eisstrecke ist alles drin. *mh*

"4D-Sports Driving" sorgt für ein ähnlich unbeschwertes Fahrvergnügen, wie das Hindernisrenn-Spiel "Crash Course" von Spektrum Holobyte — allerdings nur wenn man einen flotten AT sein eigen nennt. Nur hier kommt die detaillierte VGA-3-D-Grafikpracht voll zur Geltung. Für Abwechslung auf den Hin-



dernispisten sorgen nicht nur die Vielzahl der verschiedenen Schikanen sondern auch die tollen Wagen, die dem Hobby-Fahrer zur Verfügung stehen. Besonders gelungen ist der Pistenbaukasten, der mehr Streckenbasteln bietet als das Pedant aus "Crash Course". Nur die Steuerung ist etwas knifflig.

STECK BRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Mindscape, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 77%

Grafik: 77% Sound: 63%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

In Vorbereitung

AMIGA

In Vorbereitung

C 64

nicht geplant

DIE VEKTOREN SIND LOS

Team Suzuki

Für ihre dritte Rasersimulation innerhalb eines Quartals griffen Gremlin Graphics erstmals auf blitzschnelle Vektorgrafik zurück: "Team Suzuki" jagt den Spieler per Zweirad über die 16 schwierigsten Rennstrecken der Welt. Zwischen drei Hubraumklassen darf man wählen, auf dem 125-ccm-Winzing dürfen Anfänger sogar mit Automatikgetriebe antreten. Es wird ein einzelnes Rennen oder gleich um die Weltmeisterschaft gefahren. Nach der Qualifikationsrunde nimmt man auf der erkämpften Startposition Platz.

Von sich und seiner Maschine sieht man während des Rennens nur den Tacho und den Drehzahlmesser sowie die Handbewegungen beim Schalten. Blickwinkel lassen sich zusätzlich anwählen. Verläßt man im Rausch der Geschwindigkeit versehentlich den Asphalt, wird über ein Zählwerk der Schaden an Chassis und Motor angegeben. Erreicht der Zähler hundert, gibt die Maschine den Geist auf, und man darf seinen Patzer im Replay-Modus betrachten. Eine Zusatzdiskette mit neuen Rennstrecken ist in Vorbereitung. *wi*

"Team Suzuki" schlägt den Gegenspieler "Ultimate Ride" um Längen. Zwar hat man sich eine Motorrad-Sideshow und ähnliche überflüssige Verzierungen gespart, dafür gibt's während der Rennen (nicht zuletzt dank der vielen möglichen Kameraeinstellungen) deutlich mehr zu sehen. Team Suzuki ist schwer



die Handhabung der Maschine gewöhnungsbedürftig. Man darf sich jedoch auf "harmlosen" Strecken warmfahren, bevor man auf schwierigen Kursen antritt. Wer eher auf Simulationen denn auf Actionspiele steht, sollte sich Team Suzuki ansehen: auf ST und Amiga ist es technisch ein feines Programm.

STECK BRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Gremlin, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

Grafik: 69% Sound: 38%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST 71%

Grafik: 69% Sound: 38%

Schwierigkeit: mittel

C 64

nicht geplant

ADEL VERPFLICHTET

Red Baron



High-Tech ist out, Nostalgie ist in — zumindest was die Simulationszukunft anbelangt. Nachdem es zu fast jedem technologischen Wunderwerk (vom Motorrad bis zum Düsenjet) des späten 20. Jahrhunderts eine passende Simulation gibt, mußten sich die Programmierer nach einem anderen Grundstoff für ihre digitalen Fantasien umsehen. Man wurde fündig — Eindecker, Doppeldecker und Dreidecker heißt ab nun die Simulationsdevise. Nach Cinemawares "Wings", Microprosses "Knights of the Sky" und Three Sixtys "Aces of the Great War" gibt's nun das vierte Programm, das sich mit nostalgischen Kampfflugzeugen aus dem ersten Weltkrieg beschäftigt: "Red Baron" von Dynamix.

Der angehende Pilot eines Oldtimerflugzeugs (z.B. Spad 7, Fokker D.Va oder Fokker Eindecker) darf sich vor dem Start durch einen wahren Wust an Menüs arbeiten. So stehen nicht nur ein gutes Dutzend einzelner Kampfmissionen, (das Spektrum reicht vom Abfangen feindlicher Aufklärungsbalons bis zur Zeppelinjagd) zur Verfügung. Wer will kann sich an Bord eines englischen oder deutschen Flugzeugs mit einem der Fliegerasse des ersten Weltkriegs messen oder eine historische Mission nachfliegen. Natürlich kann eine komplette Pilotenkarriere im ersten Weltkrieg geflogen werden. Hier kann ausgesucht werden, für welche Nation geflogen wird und wann die Karriere beginnen soll (Anfang, Mitte oder Ende des Kriegs). Je nach gewähltem Zeitraum stehen Euch unterschiedliche Flugzeuge als Gegner gegenüber. Spielt Ihr den ersten Weltkrieg nach, werdet Ihr in einem Fliegerhorst an der Frontlinie eingesetzt und bekommt am Anfang die lahmste Mühle, die zur Ver-

fügung steht — einzelne Aufträge werden per Zufall verteilt.

Allerdings fliegt Ihr meistens nicht alleine in der 3-D-Landschaft herum. Sehr oft sind zwei bis vier Maschinen gleichzeitig pro Nation unterwegs. Am Anfang seid Ihr noch einem Geschwaderkommandanten zugeteilt, später dürft Ihr selbst die Flieger anführen. Hier kann dann zu Beginn des Auftrags festgelegt werden, in welcher Formation die Flugzeuge fliegen. Während des Flugs könnt Ihr per Tastendruck sogar Befehle an die anderen Maschinen weitergeben (z.B. "Feind gesichtet — sofort angreifen"). Seid Ihr erfolgreich, gibt's Beförderungen, Orden und eventuell eine Versetzung zu einem prominenteren Geschwader (wer auf deutscher Seite spielt, z.B. zum Jagdgeschwader 1, dem Geschwader des roten Barons). Wer es schafft, dank vieler Abschüsse selbst zu einem Fliegeras zu werden, darf sich sein persönliches Flugzeug aussuchen und auf



Luftkampf digital: Ein Geschwader Fokker Eindecker greift an (MS-DOS/VGA).



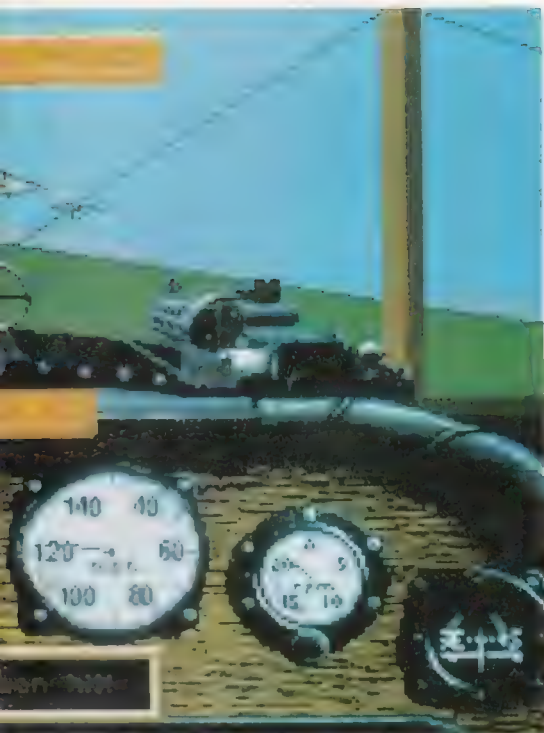
Ein Blick nach links aus dem Cockpit einer Fokker D.VIII (MS-DOS/VGA)

Wunsch die Farbe der Kiste ändern. Natürlich unterscheiden sich die verschiedenen Flugzeuge nicht nur in dem Flugverhalten, sondern in der Grafik und der Gestaltung der Cockpits. Geflogen wird wahlweise mit Joystick, Tastatur oder Maus. Während des Fluges kann zwischen der normalen Cockpit-Sicht auf verschiedene Außenansichten umgeschaltet werden.

Zusätzlich zu den "normalen" Auswahlmöglichkeiten gibt es eine Reihe von Menüs, mit der der Schwierigkeitsgrad eingestellt oder die Witterungsverhältnisse Euren Bedürfnissen angepaßt werden kann. Beim Schwierigkeitsgrad können rund ein Dutzend Optionen verändert werden, die sich aber auf die Punkte auswirken, die Ihr in der darauffolgenden Mission erhaltet — je schwerer

(oder realistischer) die Einstellung, desto mehr Punkte gibt es. Hier kann z.B. angegeben werden, ob Ihr unverwundbar seid, wie gut der Gegner ist oder ob Kollisionen in der Luft zum Absturz führen. Es gibt sogar eine Einstellung, die dafür sorgt, ob Ihr beim Angriff aus Sonnenrichtung gesehen werdet oder nicht. Bei den Wetterverhältnissen kann die Wolkendeckung genauso verändert werden wie die Tageszeit oder die Windstärke. Ein zusätzliches Spezialmenü sorgt für die Detailstufen der 3-D-Grafik am Boden und die der Flugzeuge — ein besonderer Punkt ist die Option, daß bei einem Luftkampf alle Bodendetails automatisch weggeblendet werden.

Ebenfalls im Programm vorhanden ist ein "Videorecorder", mit dem Ihr Eure Aufträge quasi als Film auf Festplatte speichern könnt. Allerdings wird nicht nur ein kurzer Flugmoment auf Platte gebannt, sondern die komplette Mission. Mit dem Recorder kann später der "Film" angeschaut und sogar nachträglich verän-



dert werden. Wer schon mal in ein paar Filme hineinschnuppern will, findet einige vorgefertigte Aufnahmen nach der Installation auf seiner Festplatte. Hier sind nicht nur Kampfmissionen aufgezeichnet, sondern werden auch alle gängigen Flugmanöver praxisnah erklärt.

Die getestete Version von Red Baron ist eine reine VGA-256-Farben-Version, die nur auf AT-Disketten geliefert wird. Eine abgespeckte 16-Farben-Fassung ist aber geplant. Red Baron benötigt mindestens 640 KByte RAM, einen flotten AT, eine Festplatte und unterstützt alle gängigen Soundkarten.

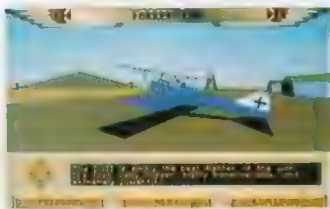
mh



Aufgezeichnet: der Angriff auf einen Zeppelin (MS-DOS/VGA)



Per Menü kann der Schwierigkeitsgrad angepasst werden



Reichhaltige Flugzeugauswahl gehört dazu: Fokker Edecker, Fokker DVIII, Fokker Dr.I. (MS-DOS/VGA)

Mit "Red Baron" kommt ein richtiges Simulationsschwergewicht ins heimische Wohnzimmer. Allein das umfangreiche englische Handbuch zum Spiel hat es geballt in sich. Auf dem überwiegenden Teil der rund 200 Seiten erhält der Spieler zahlreiche historische Fakten über den geschichtlichen Hintergrund der Fliegerei und des ersten Weltkriegs. Das reichhaltige Informationsangebot reicht über die technischen Daten der einzelnen Flugzeuge bis zu detaillierten Berichten über die historischen Piloten. Dabei verfällt das Handbuch nie in den rüden Stil eines "Landsr"-Hefts, sondern bleibt objektiv. Das Programm selbst wartet mit einer verschwenderischen Fülle an Einstellungen auf, die selbst auszubuffelte Simulationsprofi in Erstaunen versetzen — hier wurde an fast jede Eventualität gedacht. Wer lieber mal schnell eine Runde fliegen will, startet zu einer Solomission oder stellt sich dem Duell mit einem berühmten Fliegeras. Wer Wert auf Orden und Beförderungen legt, spielt die Zeit von 1914 bis 1918 durch.

Besonderes Augenmerk haben die Programmierer dieser Supersimulation auf das Gegner- und Flugverhalten sowie die 3-D-Grafik gelegt. Die feindlichen Flieger, insbesondere die computergesteuerten Gegner, verhalten sich quasi intelligent und dem historischen Vorbild entsprechend. Das digitale Pendant zu Manfred von Richthofen wird z.B. niemals in diesem Programm einen Looping fliegen, da er dies auch in der Realität nie

Super!



getan hat. Fliegerisch bietet Red Baron hochwertige Simulationskost, an der es nichts zu meckern gibt, jedes Flugzeug hat seine Eigenheiten und (einen schnellen AT vorausgesetzt) fliegt sich flüssig. Grafisch präsentiert sich Red Baron von

der Zuckerseite: Jedes Flugzeug sieht nicht nur anders aus (inklusive Cockpit), sondern es wurden sogar unterschiedliche Lichtverhältnisse berücksichtigt. So gibt es "echte" Licht- und Schatteneffekte, der Spieler wird beim Blick in die Sonne geblendet, bei Verwundungen sorgt ein "Red-Out" für Verwirrung, es wird dunkler, wenn man unter einer Wolkendecke fliegt, und innerhalb einer Wolkenschicht ist die Sicht stark eingeschränkt — dagegen sieht "Knights of the Sky" ganz schön müde aus. Die Detailbesessenheit geht sogar soweit, daß die Klappen am Flugzeug richtig bewegt werden, wenn man eine neue Richtung einschlägt.

Spitzen Digibilder von Piloten und in grafischen Zwischensequenzen (z.B. nach einer Bruchlandung) runden den hervorragenden Eindruck ab. Für den Ohrenschmaus wurde dank der guten Soundkartenunterstützung ebenfalls gesorgt — Fliegerherz, was willst du mehr? So ist Red Baron, trotz der fragwürdigen kriegerischen Handlung, eine tadellose Simulation, die vor allem durch die technische Ausführung und gute Spielbarkeit brilliert. Mir persönlich geht nur der Zwei-Spieler-Modus ab, mit dem man sich mit einem Kumpel Gefechte liefern könnte.

STECKBRIEF

Genre: Simulation

Hersteller: Dynamix, Zirkapreis: 120 Mark

MS-DOS 85%

Grafik: 80% Sound: 62%

Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

nicht geplant

C 64

nicht geplant

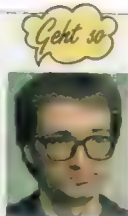
DRACHEN LASST'S KRACHEN

The Rise of the Dragon

Als man die Tochter des Bürgermeisters fand, war sie schon tot. An ihrem Hals klebte ein M.T.Z.-Drogenbriefchen. Der Stoff hatte die Kleine völlig high gemacht. Zu high. Denn außer M.T.Z. befand sich eine ziemlich miese Substanz auf dem Gazestreifen. Und die

braucht man außer dem Namen des Spielstands nichts tippen. Der Spieler fährt mit dem Cursor über die Bilder (eine Maus wird empfohlen, zur Not tun's auch Tastatur oder Joystick). Stößt man auf etwas Besonderes, verändert sich der Cursor zum Pfeil (drücken, zie-

Etwa 8 MByte Platz frßt die VGA-Version auf der Festplatte weg — weniger als acht Stunden braucht der halbwegs geübte Adventurespieler, um den Drachenspuk aufzuklären. Wenn man ein so hochpreisiges PC-Programm an einem Wochenende durchspielt, hinterläßt das ein ungutes Gefühl. Da mag die Grafik noch so prächtig und die musikalische Untermalung noch so



Gut so

atmosphärisch sein; rein spielerisch ist Rise of the Dragon ein ähnliches Winde wie seinerzeit "Loom". Viel Drumherum, aber wenig dahinter. Einsteiger werden sich über die narrensichere Anklicksteuerung freuen, doch sowohl im Verhältnis Preis/Leistung als auch beim Grafikaufwand und Puzzledichte-Quotienten schneidet Rise of the Dragon nur mittel bis mäßig ab

STECK BRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Dynamix, Zirkapreis: 120 Mark

MS-DOS 68%

Grafik: 88% Sound: 85%

Schwierigkeit: leicht

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

In Vorbereitung

C 64

nicht geplant

ist das perfekte Mordwerkzeug: Effektiver als Strychnin, eleganter als ein Schuß — Exitus in Sekunden.

Blade Hunter, unausgeschlafener Privatdetektiv, räkelst sich in den Federn, als der Bürgermeister auf seinem Visiphon erscheint. Eine Minute später ist Hunter nicht nur hellwach, sondern hat einen Auftrag: Er soll die Giftmischer finden. Sein Auftrag führt ihn nach Chinatown — und da mag man Hunter nicht besonders. Hunter bohrt nach und stößt auf eine fiese Geschichte: Da will jemand mit dieser Substanz, die sich auch hervorragend ins Trinkwasser mischen läßt, die ganze Stadt erpressen. Viel Zeit bleibt ihm nicht mehr, denn die Produktion des Stoffs läuft auf vollen Touren.

"The Rise of the Dragon" ist ein typisches Krimi-Adventure. Wie bei Lucasfilm-Adventures

len, heben — allgemein "manipulieren"), zur Lupe ("ranzoomen") oder zum Wörtchen "Exit" (damit geht's in den nächsten Raum). Klickt man auf den linken Knopf, wird der Befehl ausgeführt, drückt man den rechten, so bekommt man mehr Informationen. Außerdem gibt's im Spiel zwei Actionsequenzen, die man allerdings nicht meistern muß, um das Spiel zu beenden.

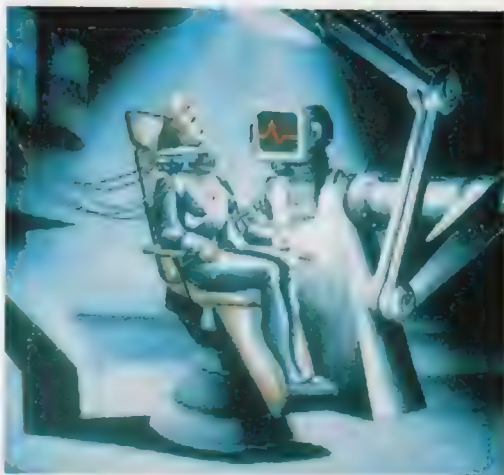
Es gibt zwei Versionen, eine für EGA-Karten (16 Farben) und eine für die volle Farbenpracht der VGA-Karte. Um "The Rise of the Dragon" zu spielen, braucht man mindestens 640 KByte RAM und eine Festplatte mit 8 freien MByte für die VGA-Version. Die gängigen Soundkarten werden unterstützt. Vorsicht: In der 5 1/4-Zoll-Version liegen 1,2-MByte-Disketten in der Packung.

Ich finde "Rise of the Dragon" fast noch schöner als das vergleichbar stimmungsvolle "Manhunter San Francisco". Die Geschichte ist ein Fest für alle, die den "Blade-Runner"-Stil mögen. Der Mix aus knallharter Stimmung und komischen Stellen hat mir gut gefallen, außerdem ist das Programm schön einfach zu bedienen. Ein Extra-



Gut!

lob der atmosphärischen Musik, die einem zusammen mit der fantastischen VGA-Grafik einen Hauch von Kino auf den Bildschirm zaubert. Einziger Nachteil: Das Abenteuer ist zu kurz. Ich habe drei Nächte bis zum Happy-End gebraucht, dabei habe ich mich allerdings hervorragend amüsiert und gerusst



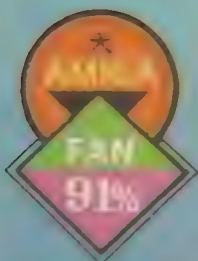
Hunters Freundin sitzt bestimmt auf keinem Zahnarztstuhl... (MS-DOS/VGA)



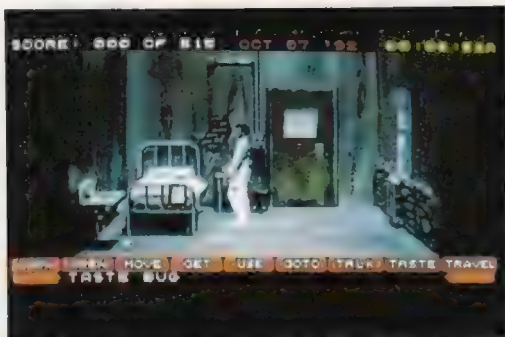
Aus der Packungsbeilage von M.T.Z.: Unerwünschte Nebenwirkungen sind Auflösung der Haut, Knochen... (MS-DOS/VGA)

THAT'S FUNNY !

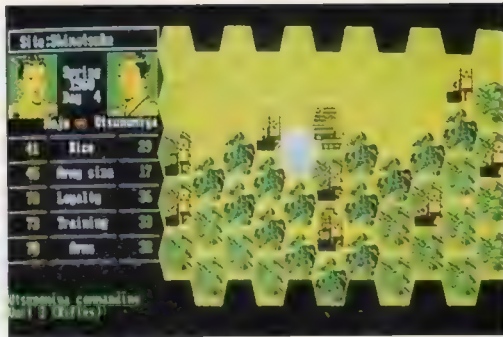
GEM'X



ENTERTAINMENT WEEKLY 1995
FEBRUARY 10, 1995
PAGE 100



Zelle, liebe Zelle mein, wirst wohl mein Gefängnis sein (MS-DOS/VGA)



Welcher der Heerführer hat das Zeug zum Shogun? (MS-DOS/EGA)

HEISSE LUFT

Countdown

Peng, Peng, Peng. Drei Schüsse in den Brustkasten, dann kippte Agent Frank McBain nach hinten. Jetzt sitzen Sie in einer "Heilanstalt" mit häßlichen Gittern vor dem Fenster. Sie sollen das Blei in McBain gepumpt haben, haben aber keinen blassen Dunst mehr, wann das geschehen sein soll — Gedächtnisverlust. Also müssen Sie aus dem Etablissement entkommen und in 96 Stunden den Mörder finden. "Countdown" ist der Nachfolger von "Mean Streets". Getippt wird außer dem Namen des Spielstands auch

in diesem Adventure nichts. Der Spieler wählt mit der Maus aus einer Wortleiste aus und fährt dann auf den entsprechenden Gegenstand am Bildschirm. Ebenso verläuft die Konversationen mit den Personen im Spiel. Interessant zu erwähnen, wie die VGA-Bilder entstanden sind: Zuerst wurden Modelle gebaut, dann fotografiert und mittels Scan in den Computer gebracht. Dank "Real-sound" bekommen alle, die keine AdLib- und Roland-Karte besitzen, mehr als das dröge PC-"Piep-Piep" zu hören. *ai*

Das war wohl nix. Bei Countdown krankt's an mehreren Stellen. Die Bilder sind hübsch aber ziemlich unpraktisch. Ist das Ding am Boden ein Schlüssel? Ist's ein Messer? Oder nur ein Schatten? Zweitens fallen die Konversationen ziemlich beschneuert aus — bis man alle Kombinationen durch hat, ist man um

Naja...



Jahre gealtert. Von den Animationen will ich erst gar nicht reden: Fußkrank ist noch das mildeste Attribut für dieses Gehoppel. Auch die Puzzles sprühen nicht gerade vor Originalität. Zu guter Letzt gibt's mit "Rise of the Dragons" ein vergleichbares Spiel, das aber um Klassen mehr Spielwitz besitzt.

gon, ein vergleichbares Spiel, das aber um Klassen mehr Spielwitz besitzt.

RÄNKESCHMIED

Nobunagas Ambition

Fürst Nobunaga hat nur einen Wunsch: Das in viele Königreiche zerfallene mittelalterliche Japan unter seiner Führung zu vereinen, und dazu ist ihm fast jedes Mittel recht. Doch bevor dieses Ziel erreicht ist, müßt Ihr Eure Städte entwickeln, Ernten einbringen, Handel treiben und die Ökonomie Eures Landes stabilisieren. Ihr übt Euch in der Kunst der Diplomatie, rekrutiert neue Truppen und habt alle Belange Eures Fürstentums in den eigenen Händen.

Bis zu acht menschliche Gegner können, in zwei un-

terschiedlich großen Szenarios, um die Krone kämpfen. Solospieler können gegen den Computer in vier Schwierigkeitsstufen antreten. Auf einer großen Übersichtskarte von Japan bereitet Ihr Eure nächsten taktischen Winkelzüge vor. Kommt es zum Kampf der Fürstentümer, dann treten die Armeen auf einer Hexagon-Karte gegeneinander an. Jede Einheit wird unter Eurem Kommando getrennt in die Schlacht geführt. "Nobunagas Ambition" wird in nächster Zeit auch als Game-Boy-Modul erscheinen. *vw*

Erstaunlich, daß sich bisher noch kein großer deutscher Distributor für die Strategiespiele von Koei interessiert hat: Für Freunde des Genres sind sie fast die Erfüllung aller Wünsche. Die Benutzeroberfläche ist kinderleicht zu handhaben, dem Spieler stehen zahlreiche Handlungsmöglichkeiten zur

Gut!



Verfügung und durch die Mehrspieleroption ist für ausreichend Gesprächsstoff in der Strategierunde gesorgt. Allenfalls die taktische Karte hatte etwas strukturiert und farbiger ausfallen können. Bei den vielen japanischen Fürstentümern verliert man schnell den Überblick über das aktuelle Kampfgeschehen.

STECK BRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Access, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 48%

Grafik: 57% Sound: 73%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

nicht geplant

C 64

nicht geplant

STECK BRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Infogrames/Koei, Zirka-Preis: 120 Mark

MS-DOS 68%

Grafik: 42% Sound: 1%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

NACHHILFESTUNDE FÜR DESPOTEN

Ghengis Khan

In Japan ist Koei schon seit langem als Hersteller exquisiter Strategiespiele bekannt. In Europa waren diese bisher nur über Importkanäle (z.B. Fantasy Production in Düsseldorf) zu ergattern. "Ghengis Khan" ist der abschließende Teil einer losen Trilogie um Macht, Liebe und Reichtum im mittelalterlichen Osten. Der Spieler kann im Gegensatz zu den vorhergehenden Spielen ein Eurasien-Szenario anwählen, bei dem er als westlicher Machthaber um die Welt Herrschaft kämpft. Koei-typischer ist das zweite Szenario, bei dem man in den Mantel des Ghengis Khan schlüpft. Hier wie dort brütet man über einer Karte mit Provinzen oder Staa-

ten und greift anhand umfangreicher Menüs ins Geschehen ein. Man darf Agenten zu unterschiedlichen Zwecken entsenden: die Steuern und Rüstungsausgaben in die Höhe schrauben oder eine benachbarte Königstochter zum Rendezvous (Zwecks Nachwuchs) bitten. Hat man selbst keine Zeit, da man mit einem kleinen Feldzug oder mit dem Niederschlagen eines Aufstandes beschäftigt ist, kann man auch einen Gouverneur beauftragen, die Regierungsgeschäfte für ein Weichen zu übernehmen. Im Verlauf des Spieles rekrutiert man deshalb Adlige einer besiegten Macht als Generäle oder Politiker in die eigenen Reihen. Grausa-

Ghengis Khan spielt sich königlich einfach, wenn auch der Schwierigkeitsgrad recht hoch angesetzt ist. Man muß längere Spielsitzungen in Kauf nehmen, sollen die vielen Möglichkeiten eines Herrschers auch optimal genutzt werden. Baut man zwischen großangelegten Rekrutierungsaktionen und Geldtransporten trotzdem mal einen

Gut!

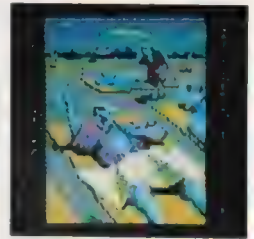


außenpolitischen Schnitzer, läßt sich dieser durch taktisches Geschick auf dem Schlachtfeld wieder ausmerzen. Selten habe ich so spannende Eroberungszüge und Entscheidungsschlachten durchlitten. Schade ist hingegen, daß eine VGA-Karte nicht ausgenutzt wird, die kleinen Porträts und Bilder sähen noch putziger aus.

mere Spieler mögen eine öffentliche Hinrichtung bevorzugen.

Jeder Charakter des Spiels besitzt neben Namen, Alter und hübschem Porträt, acht Eigenschaften wie Führungsquantität, körperliche Stärke oder diplomatisches Geschick. Die Werte verringern sich durch die anstrengenden politischen Aktivitäten, können jedoch trainiert werden. Gold spielt ebenfalls eine große Rolle. Durch regen Handel mit chinesischen oder arabischen Kaufleuten füllt man seine Kassen. Sollte es zum Krieg kommen, führt man Kavallerie, Infanterie und Bogenschützen selbst über das Schlachtfeld. Das bewährte Hexagon-Terrain läßt eine Menge Raum für taktische Manöver und gemeine Winkelzüge.

Vertrieben wird Ghengis Khan (und alle anderen Koei-Programme) in Zukunft europaweit von Infogrames. wi



Die Pest wütet...



...doch Liebe regiert (MS-DOS/EGA)



Hexfeldschlachten kosten den Regenten Truppen und oft das eigene Leben (MS-DOS/EGA)



Die Übersichtskarte und das Grundmenü sind übersichtlich gestaltet (MS-DOS/EGA)

So ein Riesenreich zusammenzuhalten erfordert die Nerven eines Flohzikusdirektors. Ein falscher Zug und das ganze Kartenhaus aus Diplomatie, taktischen Winkelzügen und wirtschaftlichen Erwägungen stürzt in sich zusammen. Selten zuvor hat mich ein Programm so pflegeleicht und benutzerfreundlich an die Macht ge-

Gut!



bracht: Japanische Programmierer wissen einfach, wie man den Kunden rundum zufriedenstellt. Die Schlachten sind eine ständige Herausforderung, bei der nur gereifte Strategen überleben. Ghengis Khan ist ein Programm für harte Proben, die sich durch anfängliche Niederlagen nicht aus der Ruhe bringen lassen.

STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Infogrames/Koei, Zirkapreis: 120 Mark

MS-DOS 74%

Grafik: 49% Sound: 1%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

In Vorbereitung

C 64

nicht geplant

EIN LORD KOMMT SELTEN ALLEIN

Warlords

Die australische Firma Strategic Studies Group war bisher bekannt für knochentrockene Strategiespiele, wie "Reach for the Stars" oder "Civil War". Mit "Warlords" geht man erstmals über das reine Congeschiebe hinaus.

Diesmal werden wir in das Fantasy-Land Illuria versetzt, wo acht Könige um die Vormachtstellung im Reich kämpfen. Eure Aufgabe ist es, als einer dieser Kriegsbarone das ganze Land zu erobern und mit Euren Armeen zu besetzen. Ihr

So schön kann das Ritterleben sein: Die "Warlords" scheinen direkt aus dem persönlichen Lieblings-Fantasyroman entsprungen. Selten zuvor habe ich ein Strategiespiel gesehen, das atmosphärisch soviel zu bieten hat. Die Handlung erschöpft sich eben nicht im dumpfen Verprügeln von gegnerischen Armeen, sondern öffnet eine ganze Welt mit Drachen, Tempelruinen, finsternen Zau-



Gut!

bern und den unterschiedlichsten Rassen. Ein besonderes Lob gebührt der ausgeklügelten Schwierigkeitsabstufung: Jeder der acht Gegner kann in einer anderen Stärke antreten. Somit kann jede Spielrunde unter anderen taktischen Voraussetzungen gestartet werden. Auch wenn man schon diverse Male das Land Illuria gerettet hat, wird Warlords, dank dieser Option, nie langweilig

Wer sich einmal an das Fantasy-Strategiespiel "Warlords" heranwagt, kommt so schnell nicht mehr davon los. Ein fantastisches Szenario, kleine, aber feine Grafiken und super abgestimmte Schwierigkeitsgrade sorgen für die nötige taktische Herausforderung.



Warlords

kommt erfreulicherweise ohne ein Mammutregelwerk aus (ist al-

so extrem einsteigerfreundlich), und ist dank der Maussteuerung kinderleicht zu bedienen. Aus zwei Gründen schrammt das ansonsten so la-mose Programm bei mir am nettesten Gesicht vorbei: Mir persönlich geht die Zwei-spieler-Modem-Option etwas ab, und es fehlen einige taktische Feinheiten wie z.B. Bündnisoptionen.

STECK BRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: SSG, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS 76%

Grafik: 51% Sound: 29%

Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

Die Folgen taktischer Fehlplanung (MS-DOS/VGA)


könnt Eure sieben Gegner in fünf Schwierigkeitsstufen vom Computer übernehmen lassen oder mit bis zu acht menschlichen Spielern um die Reichskrone streiten. Es steht Euch dabei frei, ob Ihr als finstere Orks oder als feinsinnige Elben, als edelmütige Ritter oder

als kernige Zwerge auf Raubzüge geht. Wie es sich für einen rechten Helden gehört, seid Ihr anfangs arm wie eine Kirchenmaus und im Besitz von nur einer bescheidenen Stadt. Zum Glück könnt Ihr dort neue Truppen ausheben und Eurem Heer anschließen. Je nachdem wieviel Goldstücke Ihr investiert, werden Infanteristen, Bogenschützen, Kavallerie, fliegende Einheiten oder Schiffe produziert. Die einzelnen Truppenteile können getrennt über das Spielfeld bewegt, oder zu größeren Gruppen zusammengefaßt werden. Neben diesen konventionellen Truppen steht Euch jeweils ein Held zur Verfügung, der auf die Suche nach magischen Artefakten geht und in verborgenen Tempeln für die Erhöhung der Kampfkraft betet. Auf einer Übersichtskarte seht Ihr das Land und seine 80 Städte aus der Vogelperspektive, wobei die verschiedenen Gegner und ihre Burgen farblich gekennzeichnet sind. Das eigentliche Spielgebiet ist ein vergrößerter Ausschnitt der Landkarte. Alle Befehle werden mit der Maus oder Tastatur eingegeben. Von Euch initiierte Kämpfe werden vom Computer ausgeführt.



Die erste Burg ist genommen, jetzt fehlen nur noch 79 andere (MS-DOS/VGA)

AMIGA BERLIN 91

Unter der
Schirmherrschaft von
 **Commodore**
und dem

AMIGA
MAGAZIN

Information:



Ami Shows Europe GmbH
Zugspitzstraße 2A
D-8011 Vaterstetten

Tel: 0 81 06-45 62
Fax: 0 81 06-3 40 94



26.-28. April 1991
Messegelände AMK Berlin
Halle 1
(25.04.91 Fachbesuchertag)

Öffnungszeiten:
25.04.91/Fachbesuchertag
10:00-18:00 Uhr

26.-28. April 1991
9:00-18:00 Uhr

Eintrittspreise:
Schüler/Studenten DM 12,-
(Vorverkauf: DM 10,-)
Erwachsene DM 17,-
(Vorverkauf: DM 15,-)

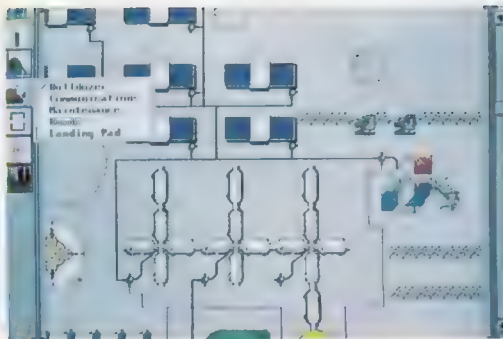
Vorverkaufsstelle Berlin

Showtime
Konzert & Theaterkassen
Tel.: 0 30 - 882 25 00

Sponsored by West



Müde rattern die Panzer durch das öde Marschland (Amiga)



Baumboom: Es gibt kaum noch Platz für neue Gebäude (MS-DOS/VGA)

REIF FÜR DEN SCHROTTPLATZ

Oper. Com Bat

Das Spielziel des Taktikprogramms "Operation Com Bat" ist denkbar einfach. In einer von sechs verschiedenen Landschaften stehen sich zwei feindliche Armeen gegenüber. Der, der die andere Armee als erster besiegt hat oder das feindliche Hauptquartier erobert, gewinnt. Gespielt wird entweder alleine gegen einen Computergegner (drei wählbare Schwierigkeitsgrade) oder gegen einen Kumpel. Habt Ihr Euch für eine der Seiten (Rot oder Blau) entschieden, dürft Ihr Euch das Schlachtfeld aussuchen. Zur Wahl

stehen hier z.B. Marschland, Wüste oder ein Inselgebiet. Während die obere Hälfte des Bildschirms einen Ausschnitt aus dem Kampfgebiet zeigt, befinden sich auf der unteren Hälfte Anzeigen über Eure Fahrzeuge und eine taktische Übersichtskarte. Die verschiedenen Einheiten, die ebenso wie das Schlachtfeld aus der Vogelperspektive gezeigt werden, werden per Mausclick bewegt oder feuern auf ein Ziel. Je nach Fahrzeugtyp (z.B. Panzer, Jeep oder Haubitze) fahren die Einheiten unterschiedlich weit. mh



Dieses üble Machwerk läßt nicht nur spielerisch zu wünschen übrig. Schon die technische Seite dieser Katastrophe führt zu unkontrollierten Wutausbrüchen — die farbarme und schludrige Grafik läßt



an den vielgerühmten Fähigkeiten des Amigas zweifeln. Die Programmierer haben sich noch nicht einmal die Mühe gemacht, eine Art Raster über das Schlachtfeld zu legen, an dem man erkennen kann, wie weit welche Einheit

fahren kann. Daß der Computergegner zudem mogoelt, ist schlichtweg frech

STECK BRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Electronic Zoo. Zirkapreis: 90 Mark

MS-DOS

In Vorbereitung

AMIGA 6%

Grafik: 12% Sound: 14%

Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST

nicht geplant

C 64

nicht geplant

LUNARIUM

Moonbase

Kaum eine Spielidee, die erfolgreich ist, ist vor Nachahmern sicher. Diesmal diente der Klassiker "Sim City" als Vorlage. Die Simulation "Moonbase" versetzt Euch auf die öde und leere Oberfläche des Mondes. Hier müßt Ihr, wie schon im Vorbild, eine blühende Stadt errichten. Natürlich erfordern die speziellen Verhältnisse auf dem Mond eine etwas andere Städteplanung als die Voraussetzungen auf der Erde. So ist es nicht damit getan, einfach ein Gebäude in den Mondstaub zu setzen. Ihr müßt für ausreichende Ener-

gieversorgung, per Solarzellen oder Atomreaktor sorgen, Kühlanlagen aufstellen, Gewächshäuser bauen, Forschungslabors einrichten und mittels Minenanlage nach Erzen schürfen. Leider kostet das Errichten neuer Gebäude und Anlagen einen Haufen Geld. Am Anfang wird Eure Station noch von der NASA finanziell unterstützt. Ziel ist es jedoch, durch den Verkauf von Erzen und Halbleitern sowie Hotels auf dem Mond selbst, genug Geld zu erwirtschaften. Kosmische Katastrophen sorgen zusätzlich für Aufregung. mh

Von der Benutzerführung via Fenster und Maus sowie den einzelnen Spieloptionen gleichen sich Moonbase und "Sim City" fast wie ein Ei dem anderen. Leider gibt es spielerisch einige kleine, aber wesentliche Abweichungen. So fehlt z.B. das Eigenleben der Mondbewohner. Bei Sim City wuselten die "Sims" her-



um, bauten selbsttätig an ihrer Stadt herum und klagten über ihre Sorgen. Die Bewohner der Mondbasis verhalten sich erstaunlich passiv, entwickeln keine Eigeninitiative und klagen kaum — das drückt den Unterhaltungswert

von Moonbase ganz beträchtlich. Außerdem ist der Schwierigkeitsgrad sehr niedrig.

STECK BRIEF

Genre: Simulation
Hersteller: Merit. Zirkapreis: 110 Mark

MS-DOS 46%

Grafik: 44% Sound: 22%

Schwierigkeit: leicht

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

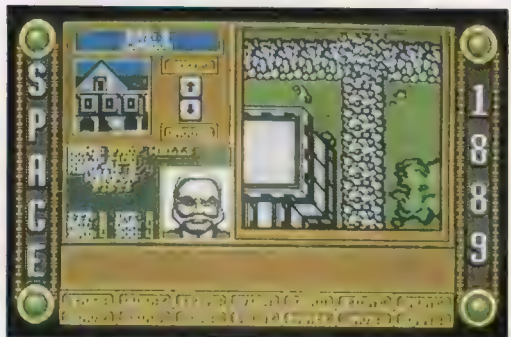
nicht geplant

C 64

nicht geplant



Links liegt der Obermütz vom ersten Level auf der Lauer (Amiga)



Auch Prof. Wells weiß keinen Rat: Space 1889 (MS-DOS/VGA)

BÖSER SCHERZ IN 50 HERTZ

Battlestorm

Tausendmal tatsächlich geschehen sich von dem ausgetesteten Fire and Forge-Dreißig-Cars-Spielprinzip loszureißen. Statt Autos und 3-D-Grafik domieren bei ihrer Neuen "Battlestorm" Raumschiffe und Aliens. Mit einem wenigsten Abfangjäger flitzt ihr auf einem nach allen Seiten strahlenden Spielfeld herum. Diese Idylle wird nur durch ein paar Ansammlungen von feindlichen Ufos und stationären Verteidigungsanlagen getrübt. Wenn Ihr diese Prägegestalt "ballerspieltypisch" vom Bildschirm gefegt habt, taucht plötzlich ein et-

was größeres Raumschiff auf, das Euch an den Kragen will. Wenn Ihr diese Prozedur achtmal hinter Euch gebracht habt, seid ihr offizieller Battlestorm-Bezwinger. Diverse Extras, wie z.B. Lenkkraken, Schutzschilde und höhere Schußkraft erleichtern Euch das Alienvertilgen. Um den unterschiedlichen Talenten der Spieler gerecht zu werden, darf man vor dem Start aus drei Schwierigkeitsgraden wählen. Ein Practice-Mode mit unzerstörbarem Raumschiff (nur erster Level) ist ebenfalls mit von der Partie. **mg**

Trotz der protzigen Sprüche auf der Packung, die auf die angeblichen technischen Qualitäten des Produktes hinweisen, ist Battlestorm spielerisch kaum besser als die gesammelten 3-D-Rennen von Titus. Das hektische Rumgefliege auf den (grafisch nicht sonderlich schönen Planetenlandschaften) erinnert an erste

Na ja...



Scrolling-Test-Routinen in der Amiga-Aufbruchphase. Getreu dem Motto: "Jetzt haben wir die Technik, machen wir doch schnell ein Spiel draus". Der Spielablauf ist derart ermüdend, daß man schon nach dem ersten Level keine Lust verspürt, sich länger damit zu beschäftigen. Action-Fans sollten sich an "Turrican II" halten.

verspürt, sich länger damit zu beschäftigen. Action-Fans sollten sich an "Turrican II" halten.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Titus, Zirkapreis: 80 Mark

MS-DOS

In Vorbereitung

AMIGA 32%

Grafik: 47% Sound: 44%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

In Vorbereitung

C 64

In Vorbereitung

GOD SAVE THE QUEEN

Space 1889

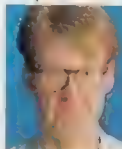
Wir befinden uns im Jahr 1889. Königin Victoria herrscht streng und gerecht über das britische Empire. Große, hölzerne Äthersegler fliegen durch den Weltraum und verbinden die Planetenkolonien. In dieser verrückten Welt aus Gaslicht-Roman und Science-fiction spielt "Space 1889". Fünf Gefährten machen sich auf den Weg, um das größte Geheimnis des Sonnensystems zu lösen. Jeder Eurer Charaktere kann einen von 40 unterschiedlichen Berufen ausüben und besitzt bis zu 24 Fertigkeiten, die sich im Laufe

des Abenteuers verbessern. Nachdem Ihr Eure Charaktere mit der passenden Ausrüstung ausgestattet habt, steuert Ihr die Gruppe aus der Vogelperspektive durch die Welt der Jahrhundertwende. Größere Entfernungen werden mit Zeppelinen, Schiffen oder Raumschiffen überwunden. Mit allen Personen, die in dem Spiel auftauchen, könnt Ihr ein Schwätzchen halten oder bei Nichtgefallen einen Kampf austragen. Raumschlachten werden unter Eurer Leitung auf einer großen taktischen Karte ausgetragen. **vw**

Das Szenario von Space 1889 ist ein Leckerbissen, die technische Ausführung eine mittelschwere Katastrophe. Die komplexen Regeln wurden in eine derart schlampe Benutzerführung umgesetzt, daß spätestens

beim ersten Kampf die Nerven mit dem Spieler durchgehen: Die unlogische und hektische

Na ja...



Batteri entspricht nicht mehr dem heutigen Standard. Will man sich umfassend über seine Gruppe informieren, muß man sich erst durch eine wahre Menüflut arbeiten, die mehr verwirrt als aufklärt. Space 1889 ist ein zwar tolles Rollenspielsystem, die Umsetzung auf den Computer ist nicht gelungen.

STECKBRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Paragon, Zirkapreis: 120 Mark

MS-DOS

Grafik: 35% Sound: 8%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

nicht geplant

C 64

nicht geplant

COMPUTER

POWER

PLAY

Wie sieht pro Heft im
Abo nur 5,80 DM
einmal 5,50 DM!



Im Abo
nur
5,80 DM!

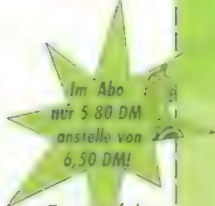
Wie erhalten POWER PLAY
nicht bevor sie am Kiosk
erscheint!

Die Lieferung
kannst auch
kostenlos
erhalten!

Wie kann
man das
bestellen oder
bestellen?

Im Abo inkl.: das
Star-Killer-Puzzle!





Im Abo
nur 5,80 DM
anstelle von
6,50 DM!

Tragt auf der
Rückseite dieser
Karte Euren Namen
und Adresse ein,
steckt sie dann
frankiert in den
Briefkasten und
schickt die Karte
am besten heute
noch ab!



JAHRES-ANGEBOT

1. Ihr bezahlt im Abonnement nur noch 5,80 DM statt 6,50 DM für eine Ausgabe!
2. Ihr könnt wählen, ob ihr jährlich, halbjährlich oder vierteljährlich bezahlen wollt!
3. Ihr erhaltet Power Play noch bevor sie am Kiosk erscheint!
4. Die Lieferung kostet Euch keinen Pfennig extra!

Das Abo
inklusive Star-Killer-Puzzle!
...wo gibt es das sonst noch in
dieser Galaxis??? !!!



EINZELHEFT-BESTELLUNG



Telefonische
Bestellung
unter: (089)
20 251 527



LEISTUNGSFÄHIGKEIT POWER PLAY ABONNEMENT bis 6.10.1990 per Post

Ultima 6 TV Sports Basketball Peranoid 90 Flugsimulationen Samurai Software Lucasfilm's Loom 15 Fußballspiele unter Beschuß Super
Darius F 29 LHX Attack Choppers Kauler von der Wandaemisse Das neue Super-Spiel Master Dragon Strike Projectyle Railroad Tycoon Splatter House
Phantasy Star 2 Zurück in die Zukunft 100 neue Spiele Kauler von der Chicago-Maske 6553c Farben Bildubium Gradus 3 Wonderland Flood
MasterBlazer Powermonger Digitale Dimension Videospieleflut aus Japan Monkey Island Risk Dangerous 2 Silent Service 2 Fund Uhr
Teek-Obermonster Sam Earth Gensha Buck Rogers Wing Commander Lightspeed Kaulberatung Powermonger im Test Monkey Island im Test
die besten Spiele des Jahres Super Fairway von Nintendo die unendliche Geschichte 2 Mig 29 Wreckers Savage Empire Module für Mega Drive und
PC-Engine: Dynamit Duke und Aero Blasters

Ich bestelle _____ Ausgaben POWER PLAY Nr. _____ für 6,50 DM pro Heft _____ DM
Ich bestelle _____ Ausgaben POWER PLAY Nr. _____ für 6,50 DM pro Heft _____ DM

POWER PLAY SAMMELORDNER zum Einzelpreis von 2 DM DM

Ich bestelle _____ Ausgaben POWER PLAY Sonderheft Nr. 1 (Die hundert besten Spiele 1989 - 9,80 DM) _____ DM
Ich bestelle _____ Ausgaben Sonderheft Nr. 2 (Die hundert besten Spiele 1990 - 9,80 DM) _____ DM

POWER PLAY SAMMELORDNER

Ich bestelle _____ Sammelordner in Neonpink zum Einzelpreis von 9,-DM _____ DM

Abrechnung und Bestellungsantrag: _____ Gesamtbestellung _____ DM



MITMACH-KARTE

Eure Nachricht
an die Redaktion...

Folgende Artikel aus Ausgabe _____ haben mir besonders gut gefallen:

1. _____	Seite _____
2. _____	Seite _____
3. _____	Seite _____
Bei diesem Artikel hat mir die grafische Gestaltung am besten gefallen	
4. _____	Seite _____



Welchen Computer oder welches Videospiel wollen Sie sich kaufen
Welche Spiele wollen Sie sich demnächst kaufen



ABONNEMENT

Ja, ich möchte Power Play zum Jahrespreis von 69,60 DM. (Ausland zzgl. Porto) für 12 Ausgaben abonnieren. Ich bezahle das Abonnement im Voraus nach Erhalt der Rechnung. Die Zustellung erfolgt per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon (Vorwahl)

Alter

Datum, 1. Unterschrift

Ich bezahle ☐ jährlich ☐ halbjährlich ☐ vierteljährlich

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

01/AD 10 14

Die 60 Pf.
Briefmarke
hier aufkleben!

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Antwortkarte

Power Play

Abonnement-Service

Markt & Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar



EINZELHEFTE

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon (Vorwahl)

Datum, Unterschrift

Die 60 Pf.
Briefmarke
hier aufkleben!

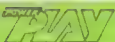
Antwortkarte

Power Play

Leserservice

Markt & Technik Verlag AG
CSJ Postfach 14 02 20

8000 München 5



LESER-HITPARADE

GEWINNT MIT POWER PLAY! (TEILNAHMEBEDINGUNGEN IM HEFT)

Folgende Drei Spiele gefallen mir zur Zeit am besten:

1

2

3

Ich besitze folgenden Computertyp:

Absender

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon (Vorwahl)

Die 60 Pf.
Briefmarke
hier aufkleben!

Antwortkarte

Power Play

Redaktion

Markt & Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar



GEWINNT MIT BOMICO

Fast geschenkt:

**Ein ganzes Jahr lang verlosen
wir insgesamt 14 400 Mark
und zwölf feine Walkmen.**

**Dafür müßt Ihr nur zehn Fragen
richtig beantworten...**

BOMICO

TOP TEN

1. Transworld
2. Sim Earth
3. MIG-29 Fulcrum
4. Loopz
5. Sim City
6. Maupiti Island
7. Antares
8. Battle Command
9. Geisha
10. Hard Drivin' II

Was gibt's Besseres als ein wenig Musik aus dem Walkman? Oder könnt Ihr eben mal 200 Mark gebrauchen? Mit ein wenig Glück und einer Portion Wissen könnt Ihr kräftig abstauben — ab sofort gibt's monatlich einen Walkman oder sechsmal 200 Mark zu gewinnen. Was müßt Ihr dafür tun? Die Teilnahmebedingungen sind ganz einfach. Rechts seht Ihr die Hitparade des Distributors "Bomico". Ihr müßt jetzt einfach die richtige Softwarefirma zum entsprechenden Spiel finden. Ein Beispiel: "Kult" wurde von dem Softwarehaus Exxos pro-

grammiert — die Antwort lautet also "Exxos". Lest Euch die Hitparade durch, schreibt die zehn Spiele und die zehn Firmen auf eine Postkarte und schickt sie an

**Markt & Technik Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Kennwort: Bomico
Hans-Pinsel-Str. 2 · 8013 Haar**

Unter allen richtigen Einsendungen werden per Los die Gewinner ermittelt. Einsendeschluß ist am 10. Mai 1991, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Der Wettbewerb wird nächsten Monat fortgesetzt. *al*

ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EINEN B

E.I.T.S. Computer Club
Computertyp: MS-DOS
Atari ST, Amiga C 64
Leistungen: monatliche Clubzeitschrift, Clubraum PD-Service, Spielturniere, Clubarbeit bei Software u. Zubehör
Schwerpunkte: Einsteigerhilfen, Tips & Tricks, Lösungen, Erfahrungsaustausch
Mitgliedsbeitrag: monatlich 10 Mark
Anschrift: B.I.T.S. Computer Club Berlin Jagowstr. 17 Postfach 21 02 65 1000 Berlin 21

Double Trouble
Computertyp: Sega, Nintendo
Leistungen: 1x wöchentlich vier Stunden eine Hotline-Clubzeitung, stets neueste Kataloge von Sega & Nintendo
Schwerpunkte: alles um Sega und Nintendo
Mitgliedsbeitrag: jährlich 20 Mark
Anschrift: Double Trouble Matthias Herendorf & Andreas Mettrig Burgerstr. 29 1000 Berlin 21

Galaxy-Computer-Club
Computertyp: C 64
Nintendo Game Boy
Leistungen: Clubdisk (C 64), Clubzeitschrift (Gameboy), Flohmarkt
Mitgliedsbeitrag: DM 5,-
Anschrift: Galaxy-Computer-Club Mike Riek Henningsdorfer Str. 69 1000 Berlin 27

Berliner PD-Club
Computertyp: alle Computer
Leistungen: Clubzeitung, Kleinanzeigen, Kontakte, PD-Service, Hotline
Schwerpunkte: PD-Software, Spiele
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Berliner PD-Club c/o Jens Zaada Markgrafstr. 1000 Berlin 28

Fulldrop
Computertyp: Sega
Leistungen: tägliche Hotline, zweimonatliche Clubzeitung, Preisausschreiben, Spielverleih
Schwerpunkte: Informationen und Hilfestellungen
Mitgliedsbeitrag: jährlich 15 Mark
Anschrift: Stefan Janzen Wieserstr. 53 1000 Berlin 44

I.S.S. Computerclub
Computertyp: Amiga, Schneider
Leistungen: Infos, Hilfen, Tips
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: I.S.S. Computercub PLK 023 248 C 1000 Berlin 65

Magic Soft Club
Computertyp: C 64
Leistungen: Drei Computermagazine jährlich auf Diskette
Anschrift: Magic Soft Club Sascha Leopold Gartenholz 80 2070 Ahrensburg

Softfun
Computertyp: PC, Amiga, Atari ST
Leistungen: Clubzeitschrift, Hotline, Tips, PD-Bibliothek, Softwaretests
Mitgliedsbeitrag: 55 Mark
Anschrift: Mike Lutens Artenburger Landstr. 24 2126 Adendorf

Ultra-Line
Computertyp: Amiga
Leistungen: aktuelle Spiele und Anwender
Schwerpunkte: Clubzeitschrift auf Disk, Tests, Tips, Kontakte, Infos
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Ultra Line PLK 035 108 D 2190 Cuxhaven 1

Red Riger GmbH
Computertyp: C 64
Leistungen: Tips & Tricks, Spieltests, Clubdisk
Schwerpunkte: Erfahrungsaustausch, Spielprogrammierung, Demos erstellen
Mitgliedsbeitrag: 5 Mark monatlich
Anschrift: Tiger GmbH Andr. Höck Horstlerstr. 10 2206 KI Offenshede Tel. 04121/85 714

Atari STE Club Germany
Computertyp: Atari 1040 STE
Leistungen: PC-Software-Bibliothek, Clubzeitschrift, Sammelkäufe von Spielen, Source-Code Bibliothek, Hotline
Schwerpunkte: Information, Erfahrungsaustausch, Hilfen für Atari-STE-Anwender und Programmierer
Mitgliedsbeitrag: 5 Mark
Anschrift: Alan STE Club Germany c/o Björn Bernhom Postfach 1141 2250 Husum

PC-Club Norddeutschland
Computertyp: PC
Leistungen: alle drei Monate Clubzeitung, Flohmarkt für Hard- u. Software
Schwerpunkte: Hilfestellung für Anfänger u. Fortgeschrittene
Mitgliedsbeitrag: ab 10 Mark inkl. PD-Disk u. Zeitschrift
Anschrift: PC-Club Norddeutschland U Franke Knickweg 3 2400 Lubeck 14 Tel. 0451/30 68 81

128er-Club Uwe Schwesig
Computertyp: C 128, C 64
Leistungen: Tips und Tricks zum Programmieren des C 128, umfangreicher PD-Diskettenbestand aller 128er Clubs in der BRD
Schwerpunkte: Tips und Tricks zum Fliegen mit dem Flight-2, Hilfestellungen bei Basic-Programmierung des C 128
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Uwe Schwesig Dorfstr. 9a 2406 Stockelsdorf 04 5149 33 06

Tele Club Deutschland
Computertyp: Atari VCS, CBS Colecovision, MB Vectrex, Schmid TVG 2000, Haumex, HWG 2650
Leistungen: Fanzin, alle drei Monate interne Clubmeisterschaft
Schwerpunkte: Telespielkonsolen der Vergangenheit und Module für alle Systeme
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Tele Club Deutschland Ortsverband Achim c/o Vobert Niemeyer Uesener Ring 30 2807 Achim

Die tragbare Spielhöhle
Computertyp: Game Boy
Leistungen: Tips & Tricks, Clubkarte, Zeitschrift, Spiele-News
Mitgliedsbeitrag: DM 2,- monatlich
Anschrift: Die tragbare Spielhöhle Lutz Spending Am Meldauweg 122 2810 Verden, Altell Tel. 04231/83 716

Atari-Computer Team e.V.
Computertyp: Atari
Leistungen: täglich geöffnete Clubraum, mehrere den Clubmitgliedern zugängliche Rechner, Fachbibliothek, PD-Disketten Bestand, wertvolles altes Cubemagazin
Schwerpunkte: Kontakte unter Atari-Anwendern
Mitgliedsbeitrag: Eintrittsgebühr 20 Mark, monatlicher Beitrag 8 Mark
Anschrift: Atari Computer Team e.V. Postfach 1216 2822 Schwanebude

Amiga Softy Club
Computertyp: Amiga 500
Leistungen: Tips und Tricks
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Amiga Softy Club Florian Nuxoll Kringelkamp 2848 Vechta

IKS-Club
Computertyp: Atari ST
Leistungen: monatlich ein Infoblatt über Anwendungs- und Spielprogramme, PD-Service
Schwerpunkte: alles um den Atari ST
Mitgliedsbeitrag: monatlich 5 Mark
Anschrift: IKS-Club Abt. Atari ST Südbrookstr. 17B 2952 Weener/Ems

Der Computer Club e.V.
Computertyp: Alle Computersysteme
Leistungen: Preisvorteile bei einigen Händlern, Programmiersprachschulung, Anleitungs- und Informationsbibliothek, Mailbox
Schwerpunkte: eher ernste Computeranwendungen
Mitgliedsbeitrag: Schüler, Azubis etc. 2 Mark, alle anderen 4 Mark
Anschrift: Der Computer Club e.V. Postfach 1104 3057 Neustadt

Advanced Atari Club
Computertyp: Atari ST
Leistungen: monatlich Clubzeitung, Mailbox, PD-Versand, Fachbibliothek, Spieltests
Mitgliedsbeitrag: 20 Mark jährlich
Anschrift: Advanced Atari Club Eitzumer Weg 18n 3212 Gronau

Blackboys
Computertyp: C 64, MS-DOS
Leistungen: monatlich Clubzeitung
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark monatlich
Anschrift: Blackboys PLK 0242810 3253 Hess-Oldendorf

Skywar
Computertyp: C 64
Leistungen: Immer aktuelle Spielzeitschrift
Mitgliedsbeitrag: nicht genannt
Anschrift: Skywar PLK 024 285 D 3235 Hess-Oldendorf 1

Amiga & Game Boy Club
Computertyp: Amiga, Game Boy
Leistungen: Clubzeitung mit kostenlosen Kleinanzeigen, PD-Disk (Amiga) im Monat
Schwerpunkte: Erfahrungsaustausch, PD-Software, Spieltests, preiswerte Hard- u. Software u. Module für Game Boy
Mitgliedsbeitrag: 5 Mark (Amiga), 2 Mark (Game Boy)
Anschrift: Amiga & Game Boy Club Postfach 10 22 11 3500 Kassel

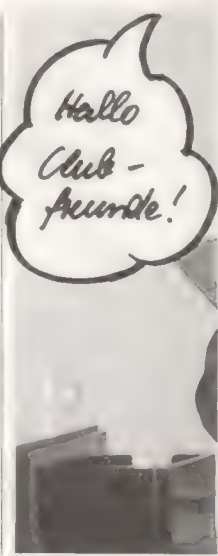
Kindercomputerclub KCO
Computertyp: C 64
Leistungen: Spielzeitschrift, Wettbewerbe, zweimonatliche Clubzeitschrift, 1x wöchentlich eine Hotline
Schwerpunkte: möglichst viele Kinder aus der BRD und DDR anzusprechen
Mitgliedsbeitrag: 10 Mark jährlich für Kinder von 5 bis 15 Jahre
Anschrift: Kevin Ringels Michael-Werfers-Weg 2 4050 M'Gladbach Kennwort: Kindercomputerclub

Mega Drive Fan Club NRW
Computertyp: Mega Drive
Leistungen: aktuelle Infos und Fanfotos, Videotext, Tauschring
Mitgliedsbeitrag: ab 5 Mark (Info gegen Rückumschlag)
Anschrift: Mega Drive Fan Club NRW Thomas Tewwood Wiesenstr. 27 4190 Kleve 0 28 21/98 886

T.S.M. Club
Computertyp: Atari ST 1040, C 64
Leistungen: monatliche Clubzeitschrift, Basic-Programmierung, Hotline
Schwerpunkte: Tips & Lösungen für Spiele, Drucker, Tools, Grafik und Programmieraustausch
Mitgliedsbeitrag: 2 Mark monatlich
Anschrift: T.S.M. Club Voshalsfeld 63 4223 Voorde

GCT Videospiel-Club
Computertyp: PC-Engine u. Megadrive
Leistungen: Clubzeitschrift, großer Gebrauchsgegenstand, Mitgliedsrabatt beim GCT Videospieleversand
Mitgliedsbeitrag: 24 Mark jährlich
Anschrift: GCT Videospiel-Club z. Hd. Daniel Schmitt Hellweg 35 4620 Castrop-Rauxel

Lords of Imagination
Computertypen: fast alle Systeme
Leistungen: Clubzeitschrift, kostenlose Kleinanzeigen, Kontaktvermittlung, Clubbibliothek, Einführungskurse, Tests für Einsteiger, Wettbewerbe, jährliches Clubtreffen
Schwerpunkte: Alles um Rollenspiele
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark
Anschrift: Lords of Imagination Intern. Rollenspielclub Postfach 22 4777 Welver



Der Club
Computertyp: Alle Computertypen
Leistungen: Club-T-Shirt, Softwarekatalog mit Tests, kostenlose Club-Mailbox, Club-Hotline, zweimonatliches Clubmagazin
Schwerpunkte: Bildung von Fachbereichen, gegenseitige Hilfestellung
Mitgliedsbeitrag: 60 Mark Jahresbeitrag
Anschrift: Joysoft Gabriele Hartmann Gotteweg 157 5000 Köln

Nintendo-Abenteurer-Club Köln
Konsolen: NES, Game Boy
Leistungen: Lösungen und Tips zu Videospielen, Hotline
Schwerpunkte: Lösungshilfen selber erstellen
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Nintendo-Abenteurer-Club Köln c/o Hermann Latz Glücksburgstr. 22-24 5000 Köln 80 02 21/61 67 49

VGC Videogamblers
Computertypen: Sega Mega Drive, PC-Engine, Neo-Geo, Game Boy, Master System, Nes u. Lynx
Leistungen: 6-8 Club-Journale jährlich mit Infos aus Japan u. Amerika, Spielzeitschrift
Schwerpunkte: Insiderinfos u. Spielzeitschrift
Mitgliedsbeitrag: ab 40 Mark
Anschrift: VGC Videogamblers Andreas Knauf Sander Str. 28 5060 Bergisch Gladbach 2

ALLES AUF EINEN BLICK ALLES AUF EINEN BLICK



Hallo Clubfreunde, es wird wieder einmal Zeit für die große Gesamtübersicht sämtlicher Clubs meiner Clubdatei, nach Postleitzahlen sortiert. Mittlerweile ist sie so umfangreich, daß eine gewöhnliche Doppelseite schon nicht mehr ausreicht, sie alle aufzulisten.

Ich möchte meine Bitte an alle wiederholen, die einem Club schreiben und mit einer Antwort rechnen. Bedenkt, daß Porto teuer ist und nicht jeder Club eine volle Kasse hat: Am besten, Ihr legt gleich einen frankierten und adressierten Umschlag für die Antwort bei.

Diejenigen, die noch nicht auf unserer Clubseite zu finden sind, aber gerne dabei wären, sind hiermit herzlich aufgefordert, uns zu schreiben und folgende Fragen zu beantworten:

1. Wie heißt der Club und welche Anschrift hat er?
2. Mit welchem Computertyp und Videospielsystem beschäftigt er sich?
3. Wie hoch ist der Mitgliedsbeitrag?
4. Was sind die Schwerpunkte der Clubarbeit und welche Leistungen bietet er sonst noch?

Eure Ulli Peters

Amiga Magic

Computertyp: alle Amigas
Leistungen: Anfängerhilfen, Clubzeitung auf Diskette, PD-Software, eigene PD-Serie Spielinfos
Anschrift: Amiga Magic c/o Marcel Kuhn Mühlstr. 43 5142 Raitheim

T.U.C.

Computertyp: Amiga (alle außer 3000er)
Leistungen: aktuelle PD Software, Clubzeitschrift, Katalogdisketten, Digitaliser, eigene PD
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Alexander Carl c/o Büdingangstr. 26 5190 Stolberg

Thomy und Stuffs Strategie- und Adventure Club

Computertyp: Amiga
Leistungen: Lösungen zu Adventures, Tips zu Strategiespielen
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Thomas Kriplaut Hauptstr. 100 5200 Siegburg

Promising Dungeons Association

Computertyp: MS-DOS, PC, XT, AT
Leistungen: Spieltests, PD-Bibliothek, Tips & Tricks, Mitgliederdisk 2x monatlich
Schwerpunkte: Computerspiellösungen, Adventures u. Simulationen, Tips u. Hilfen
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark monatlich
Anschrift: Promising Dungeons Association 2 Hd. Mark Fuchs Hollensternstr. 19 54111 Eitelborn

Videospielclub Joystick

Computertyp: Nintendo, Sega Master System, Sega Mega Drive, PC-Engine
Leistungen: Spieltests, Wettbewerbe, Holparaden
Schwerpunkte: nicht bekannt
Mitgliedsbeitrag: 15 Mark für zwei Jahre
Anschrift: Videospiel-Club Joystick Hauptstr. 8 5429 Reckenroth Tel. 0 61 20/72 94

Pac-Club

Computertyp: Amiga, C 64
Leistungen: Clubabzeichen, Clubbriefchen, Schwerpunkte: Pac-Man spielen
Mitgliedsbeitrag: 1 Mark monatlich
Anschrift: Pac-Club Dirk Reinartz Untereisaff 19 5466 Neustadt-Wied

PMS-Computerclub

Computertyp: Amiga, C 64, PC, Game Boy
Leistungen: Clubzeitschrift, Hotline, Soft- u. Hardwaretests, kostenlose Anzeigen, Wettbewerbe, Hilfen, Highscore-Ecke, Comic
Schwerpunkte: Spiele
Mitgliedsbeitrag: DM 9,- vierteljährlich
Anschrift: PMS Computerclub P. Ziewer im Kreuzenberg 8 5524 Malbergweich Tel. 06563 / 26 47

The Amiga Bad Boys

Computertyp: Amiga 500
Leistungen: Zeitschrift, Spiele, Einsteigerhilfen, Postspiele, Kleinanzeigen
Mitgliedsbeitrag: DM 7,- monatlich
Anschrift: The Amiga Bad Boys Christian Hubo Mannesmannstr. 8 5632 Wermelskirchen 1 Tel. 02191 / 40 188

CCM

Computertyp: PC, Amiga 500, C 64
Leistungen: Programmieren kleiner Programme (Spiele), Spieletausch, Weiterleiten von PD-Soft, Clubkarte
Mitgliedsbeitrag: DM 3,- alle 3 Monate
Anschrift: CCM Andree Lindenblatt In der Biche 18 5760 Arnberg 1 Tel. 02932 / 34 371

Copy Soft

Computertyp: C 64, C 128
Schwerpunkte: Spielprogrammierung in Basic
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Copy Soft Am Kleehagen 61 5768 Winterberg

Wittener Computer Club

Computertyp: Amiga, C 64, C 128
Leistungen: Clubtreffen, Clubzeitung, Programmiergruppe, Sammelbestellungen, Kleinanzeigen
Schwerpunkte: nicht bekannt
Mitgliedsbeitrag: Schüler 2 Mark, Erwachsene 4 Mark monatlich
Anschrift: Wittener Computer Club Winsheimer Str. 60 5810 Witten 5

Semak/Schneyer Grafikteam

Computertyp: Amiga 500, 1000, 2000
Leistungen: Clubzeitschrift, Holparade, DPaint drei Grafiken gratis
Schwerpunkte: DPaint 3
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Semak/Schneyer Grafikteam Eysseneckstr. 49 6000 Frankfurt 1

Arbeitsgemeinschaft Disk und Software AGDS

Computertyp: C 64, Amiga
Leistungen: Fachbibliothek, wöchentliches AGDS-Treff
Schwerpunkte: Information und Hilfestellungen für Einsteiger
Mitgliedsbeitrag: einmalig 10 Mark
Anschrift: R. Schaarschmidt Dornbergerstr. 4 6050 Offenbach/Main

Atlanta Computer Club

Computertyp: Amiga 500, 1000, 2000, 3000
Leistungen: Club-Disk, Expertenforum, Hard- u. Softwareeinkauf, PD-Ecke, Clubtreffen
Schwerpunkte: Einsteigerhilfen, Sammelverkauf
Mitgliedsbeitrag: bis 3 Mark
Anschrift: Atlanta Computer Club Michael Tischer Ench Kästnerstr. 37 6073 Egersbach

Computer 2000

Computertyp: MS-DOS, C 64
Leistungen: Infos, Tips & Tricks der aktuellen Spiele
Mitgliedsbeitrag: DM 3,- oder ÖS 20,- monatlich
Anschrift: Lynxanier Lynxclub Hans-Jörg Sebastian Siegfriedstr. 3 6384 Schmitteln 3

Lynxanier Lynxclub

Computertyp: Lynx
Leistungen: Clubmagazin, Tips Post, Mailbox
Schwerpunkte: Versorgung mit neuesten Infos, Tips & Tricks der aktuellen Spiele
Mitgliedsbeitrag: DM 3,- oder ÖS 20,- monatlich
Anschrift: Lynxanier Lynxclub Hans-Jörg Sebastian Siegfriedstr. 3 6384 Schmitteln 3

Death-Elf

Computertyp: C 64
Leistungen: PD-Software, Programmierung in Basic und Assembler, Info-Disk
Schwerpunkte: Lösungen zu Adventures usw.
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Mario Overdick Zur Marienau 4 6642 Mettlach 1 Tel. 06864 / 17 79

ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EIN

Club 88000

Computertyp: C-A500, A1000, A2000 und Weiterentwicklungen
Leistungen: jährlich wechselndes Überraschungsgeschenk (für 1990 dreimonatiges Probeabo der Clubzeitung, den Kick-ED, Alien Legion, Slider)
Schwerpunkte: Einkaufsgemeinschaft für alle Mitglieder
Mitgliedsbeitrag: 50 Mark pro Jahr
Anschrift: Club 88000
Inn. St. Scholl
Badgasse 22
6908 Wiesloch
06222/52658

Phoenix Computer Club

Computertyp: Amiga, Atari ST, CPC, C 64
Leistungen: eigene Computerzeitschrift für jedes System alle 2 Monate, allgemeine Computerzeitschrift alle 2 Monate, Spielerzeitschrift alle 2 Monate (Zeitung im Mitgliedsbeitrag enthalten)
Schwerpunkte: Informationen zwischen Spielern und Anwendern herstellen
Mitgliedsbeitrag: 5 Mark monatlich
Anschrift: Phoenix Computer Club
Bulweg 3
7186 Billingsbach

Amiga Club Eppingen

Computertyp: Amiga
Leistungen: wöchentliches Clubtreffen
Schwerpunkte: Einführung in den Umgang mit dem Amiga
Mitgliedsbeitrag: Schüler 3 Mark, Erwachsene 10 Mark monatlich
Anschrift: Amiga Club Eppingen
Guido Ledermann
Kapellenweg 13
7519 Eppingen Rohrbach

Computerclub "Leisure Suit Larry"

Computertyp: Amiga 500, 1000, 2000, MS-DOS
Leistungen: Lösungen, Clubzeitung, PD, Hotline
Schwerpunkte: Sierra-Adventures
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Larry, the Club
Tobias Bülstein
Karnerweg 10
7920 Hasenheim 5

Infinity Computerclub

Computertyp: Amiga, MS-DOS, C 64, C 128
Leistungen: Monatliches Infozitat, Wettbewerbe
Schwerpunkte: Einsteigerhilfen, Wettbewerbe, Hardwarevergleich, Spielreits und Lösungen
Mitgliedsbeitrag: 5 Mark monatlich
Anschrift: Infinity Computerclub
Thomas Stepphuhn
Sechslindenstege 9
7798 Pfullendorf

PDC Public Domain Club München

Computertyp: Atari ST
Leistungen: Clubzeitung alle zwei Monate, Wettbewerb, Programmierkurse, kostenlose Kleinanzeigen
Schwerpunkte: PD-Software
Mitgliedsbeitrag: 15 Mark jährlich
Anschrift: PDC Public Domain Club München
Ludenzstr. 82
8000 München 81

Nintendo Club

Computertyp: Nintendo, PC-Engine
Leistungen: Clubzeitschrift
Schwerpunkte: nicht bekannt
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Nintendo Club
Herzog Otto Str. 4
8200 Rosenheim

Amiga Dotty Club

Computertyp: Amiga 500, Game Boy
Leistungen: News, Spieltests, Specials, Preisschreiben, Hipparade, Highscores, Comic
Mitgliedsbeitrag: 2 Mark monatlich
Anschrift: Amiga Dotty Club
Andi Wink
Purzellstr. 14
8400 Regensburg

Damocles Userclub

Computertyp: Amiga
Leistungen: Clubdisk, Spieltests
Schwerpunkte: Erfahrungsaustausch über ernsthafte und spielerische Computernutzungsbereiche
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Damocles Userclub
Jörg Raub
Bauerngässl 9
8400 Regensburg

The best players

Computertyp: C 64
Leistungen: nicht bekannt
Schwerpunkte: Spielen, Spiele programmieren
Mitgliedsbeitrag: 2 Mark
Anschrift: The best players
Christian Neusser
Waldschart 8
8523 Bärensdorf

Off Videospieleclub

Computertyp: PC-Engine, Sega Mega Drive
Leistungen: monatlich Videospielemagazin
Schwerpunkte: Tests, Spieltests, News
Mitgliedsbeitrag: ist im Magazinspreis enthalten
Anschrift: Off Videospieleclub
Uwe Kraft
Peter-Schneider-Str. 6
8700 Würzburg

Virus

Computertyp: Atari 1040 ST (E), C 64
Leistungen: monatlich Clubzeitung, Basicprogrammierung
Schwerpunkte: Erfahrungsaustausch
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark monatlich
Anschrift: Marcus Eller
Hauptstr. 12
8701 Allersheim
09336/503

Computerclub Dillingen

Computertyp: Amiga C 64, Atari ST, MS-DOS
Leistungen: Breiterreichbar (Nr. 09718116)
Schwerpunkte: Erfahrungsaustausch
Mitgliedsbeitrag: Erwachsene 20 Mark, Azubis 10 Mark, Schüler 5 Mark monatlich
Anschrift: Computerclub Dillingen
Paul-Zenetti-Str. 11
6880 Dillingen

PC-Engine & Sega Mega Drive Club No 1

Computertyp: PC-Engine
Leistungen: vierteljährliche Clubzeitschrift
Schwerpunkte: Insider-Infos
Mitgliedsbeitrag: vierteljährlich 15 Mark
Anschrift: PC-Engine Club No 1
Wolfgang Schandke
Postfach 322
8938 Buchloe

Amiga Club Österreich

Computertyp: Amiga
Leistungen: Clubmagazin, tagliche Hotline, billige Hardware, Workshops und Schulungen, Anfängerberatung, Tips und Tricks, VIP-Clubausweis mit vielen Vorteilen, Diskussionen mit Handel und Szene, Mailbox
Mitgliedsbeitrag: 120,- Schilling im Jahr (bis 27 Jahre), ansonsten 350,- Schilling
Anschrift: Amiga Club Österreich
Kirchgasse 27
A-1070 Wien

The Outrunners, Austrias Sega Group

Computertyp: Sega Mega Drive, Master System
Leistungen: Clubzeitschrift, Hotline, Tips und Tricks, Problemhilfe, Verlosungen, Messen, Seminare
Mitgliedsbeitrag: ?? Mark bzw. 200 Schilling
Anschrift: The Out Runners
Postfach 10
A-1096 Wien
Hotline: jeden Donnerstag 20:20-30h: A0222/34 06-97

The New Alex Kidds

Computertyp: Sega Mega Drive
Leistungen: Club-Fanzine, wöchentliche Hotline, 3-4x jährl. Gewinnspiele, Tips & Tricks
Mitgliedsbeitrag: jährlich 43,- DM/ 43,- sFr 300,- S
Anschrift: N.A.K.S The New Alex Kidds
Maulbeergasse 9
A-1220 Wien

The Guys of Kreativ

Computertyp: C 64
Leistungen: Clubzeitung, Highscore-Ecke, kleinere Hardwarebauätze, halbjährliche Clubdisk, Hotline
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Hannes Moser
Achensteier 54
A-6200 Jenbach
0043/0234/20004

Lynx-Club

Computertyp: Lynx
Leistungen: Mailboxtreff, Treffen, Tips & Tricks, Poolkalle 2 Monate, Zeitschrift
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark bzw. 20 Schilling monatlich
Anschrift: Christian Lani
Waldenweg 18
A-4820 Bad Ischl
Hans-Jörg Sebastian
Sieghedstr. 3
6384 Schmitten 3
Österreich
Internat. Lynx-Club
Christian Lenikus
Wedenweg 18
A-4820 Bad Ischl

Blue Danube Atari Club

Computertyp: Atari ST/UXLE und VCS 2600
Leistungen: vierteljährliche Clubzeitung
Schwerpunkte: Einsteigerhilfen, Tips & Tricks
Mitgliedsbeitrag: jährlich 300,- S
Anschrift: Blue Danube Atari Club
Dexter König
Jastr. 6
A-8642 St. Lorenzen
038 64/25 45

Swiss Lynx Info-Club

Computertyp: Atari Lynx
Leistungen: Clubmagazin mit Anzeigen, Highscores, Tips, Tests
Mitgliedsbeitrag: sFr 12,- jährig
Anschrift: Swiss Lynx Info-Club
c/o Eugene Rodel
Saengelweg 45
CH-4900 Langenthal

Atari Club Zürcher Oberland

Computertyp: Atari ST/TT
Leistungen: Workshops, Verkauf von Hard- u. Software, zweimonatlich Treffen, Kurse
Schwerpunkte: Erfahrungsaustausch, Hilfen für Anwender und Einsteiger
Mitgliedsbeitrag: 24,- Franken jährig
Anschrift: Atari Club Zürcher Oberland
Postfach 59
CH-8606 Greifensee

Mega-Club

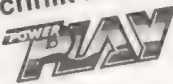
Computertyp: Sega Mega Drive, PC-Engine
Leistungen: Hotline, Clubzeitschrift, Clubtreffen
Schwerpunkte: keiner
Mitgliedsbeitrag: nur für Schweizer möglich
Anschrift: Mega-Club
Martin Brändle
Grunaustr. 2
CH-9204 Andwil

Star Bit Club

Computertyp: C 64, C 128
Leistungen: monatlich Diskmag mit Tips, Demos, News
Schwerpunkte: Denkspiele, Rollenspielenews, Jump'n Runs, Shoot 'n' Ups
Mitgliedsbeitrag: 60 Mark/Gulden jährig
Anschrift: Star Bit Int
Kennwort Victory
De Wicken 66
NL-6581 DH Malden
Hotline zu Spielen
NL-080-56 21 85

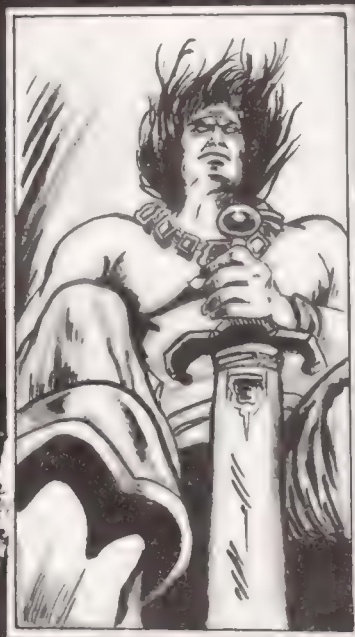
Richtet Eure Zuschriften an:

Markt & Technik AG
Redaktion
Kennwort: Clubs
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar



DIE ZEIT WIRD KOMMEN

WARRIOR OF



DARKNESS

DIE NÄCHSTE HERAUSFORDERUNG

BONNACCI

Am Sudpark 12
6692 Kalsterbach
Schriftliche Anfragen nur
gegen Rückporto.



BONNACCI ServiceLine

Haben Sie Fragen zu Bonacci
Spielen? Möchten Sie Tips zum
Spielablauf? Unsere Spiel-
experten helfen weiter!
Mo. - Fr. von 15.00 bis 18.00
Uhr. Ein Anruf genügt.
Tel.: 061 07/62067

BRITANNIA KASTEN

Ohne Alibi

Da ich seit kurzem auch Besitzer eines Mega Drive bin, hoffe ich, daß sich der Videospielelettl noch weiter vergrößert. Ich glaube auch, daß sich die Konsolen in Deutschland jetzt langsam durchsetzen werden. Allein der Preis spricht ja für sich. Warum soll man 800 Mark für einen Amiga 500 zum Spielen ausgeben, wenn man für 500 Mark ein Mega Drive mit besserer Leistung bekommt?

Das einzige Problem, das ich dabei sehe, ist wahrscheinlich die Überredung der Eltern, dem Sohn oder der Tochter solch eine Konsole anstelle eines Computers zu kaufen. Wenn man einen Computer will, kann man halt immer noch vorherrechnen, man habe Interesse an der Programmierung, und der Umgang mit Computern sei wichtig für den Beruf. Ob man dann später nur dran spielt oder tatsächlich was "Vernünftiges" macht, ist natürlich die zweite Frage. Eine Videospielkonsole bietet diese Alibifunktion leider nicht und ist somit den Eltern schwerer aus dem Kreuz zu lehren. Aber alle, die ihren Spieltrieb selbst finanzieren, werden wohl eher zur Konsole greifen.

Zum Mega Drive habe ich auch eine Frage. In Ausgabe 12/90 habe ich den Test über das fantastische Spiel Wing Commander für den PC gelesen. Da dieses Spiel aus dem vollen schöpft, was die Hardwareanforderungen angeht, frage ich mich, ob ein solches Spiel als Umsetzung

fürs Mega Drive möglich ist? Was meint ihr dazu, darf ich hoffen oder nicht?

Albert Bickicht Bonn

Wing Commander ist nicht fürs Mega Drive geplant. Technisch wäre die Konsole bei diesem Programm auch etwas überfordert, da dessen Umfang alle momentan üblichen Modulgrenzen sprengt. hl

Space-Quest-Fieber

Bereits sehr früh im Jahr 1990 begannen die Gerüchte, die "Two Guys from Andromeda" wären dabei, einen neuen intergalaktischen Leckerbissen auszubreiten. Spätestens im August begann mit POWER PLAY 9/90 und der vielversprechenden Ankündigung, im nächsten Heft eventuell schon über Space Quest IV zu berichten, ein neues Space-Fieber.

Jedes Mitglied der Fangemeinde, soweit es nicht schon zu den Eingeweihten gehörte, erwarb schnell noch "Space Quest III", um vor Erscheinen der nächsten Folge

up to date zu sein. Nach eingehendem Studium von POWER PLAY 10/90 bemerkte man aber schmerzlich, daß irgendwas fehlte. Da jedoch die Nachricht eintraf, die neuesten Sierra-Adventures würden auch in Deutsch zu haben sein und außerdem statt der bisherigen altbekannten Umblätterechnik feinstes Scrolling bieten, verlor die aufkommende Enttäuschung schnell. Man harpte, treu dem Gedanken "Gut Ding will Weile haben" dem, was da kommen mochte.

Die Spannung stieg abermals, als im Oktober die ersten Skizzen "zum brandheißen Adventure Space Quest IV" (Zitat POWER PLAY 11/90) dem staunenden Publikum präsentiert wurden. Das Weihnachts-Budget wurde neu kalkuliert und der voraussichtliche Kaufpreis reserviert. Einige kühle Rechner inserierten bereits optimistisch, die Verzögerung bis zum Druck ihrer Anzeige einplanend, unter der Rubrik "POWER-PLAY-Contact".

Anzeige

The Best.

Lieber Spiel-Experte,

das hier ist nur ein sehr kleiner Auszug aus unserem gesamten Spiele-Sortiment - wir haben immer alles, was am Markt ist (also auch alle herkömmlichen Spiele). Die Neuesten bekommen wir mit als Erste und Sie natürlich auch - wenn Sie diese neuen Spiele vorbestellen!

Amiga 500 Erweiterung auf 1 MB: 119
Die gute Soundblaster Card PC: 399

★★★★★

- 9 Lives 73 73
- Duck Tales 43 73 73
- Flight of Intruder 95 95 95
- Genghis Khan 89 89
- Moonbase 65 108
- Operation ComBat 89 89
- Ring of Dragon (1M) 97 97
- Ultimate Ride 65 65
- Warlock (1M) 73 81
- Zarbatana 73 73

Disketten only: 44 AM ST PC
= auch auf PC 3.5" zu haben (angeben)
1M = nur Amiga mit Speichererweiterung

- Arms of Great War 81 81 97
- ADS-Arch Destroyer Sim 65 65 65
- Alkazar Assault 68 68 73
- Antares 69 69
- Radlands Pete 65 65

- Bully the Kid 63 63 73
- Bite-Max War Ace 77 77 89
- Celica (774-Katze) 65 65
- Champs Kryn (1M) 65 65 77
- Chape Challenge 65 65 77
- Congrat Force 49 49 69
- Course Arena (1M) 65 77 81
- Crown 38 61 61 72
- Force for Corps 65 65 77
- Imperial Gate 69 69 81
- Enchanted Land 73 73 85
- Epic Goddard 3D 68 68 81
- Eule 39 73 73
- Eye of Beholder (1M) 97 97
- PS A.T.P. Boeing 99 99
- Gates of Dawn 73 73 81
- Gazza's Soccer 2 41 73 73
- Industrial Rebound 57 57 65
- Jahangir Khan Squash 69 69 69
- Jewels Monkey 81 81 81
- Jupiter Masterpiece 73 73 73
- Kicker 73 73 73
- Knights of Sky 85 85 105
- Leinings 73 73 73
- LIK Attack Chopp 99 99 99
- NI Tank Platoon 81 81 81
- Megalomane 78 78 78
- Metal Masters 63 63 63
- Midwinter 2 Flares 81 81 85
- Mig-29 Fighter 89 89 89
- M. U. D. Sports 73 73 81
- Mystical 68 68 68
- Nam 1965-1975 73 73 89
- Narc 39 61 61 69

- Nightshift 41 57 57 57
- Nothing's Ambition 85 85 85
- Pang 45 68 68 68
- Panza Kickboxing 81 81 81
- PGA Tour Golf 73 73 73
- Powermonger 81 81 81
- Project Prometheus 89 89 89
- Raided Tycoon 97 97 99
- Reach for the Sky 85 85 85
- Red Phoenix 85 85 85
- Ret. of Median (RM2) 45 73 73
- R.I.C.K.E.T. 43 73 73
- Somers 81 81 81
- Secret Monkey Isl. d. 81 81 97
- Secret Silver Blades 65 81 73
- Secret Weapons (1M) 85 85 85
- Shadow Warriors (1M) 85 85 85
- Shanghai 2 81 85
- Silent Strike 2 81 92
- Smurfs 99 99 99
- Spart of Escalibur 81 81 97
- Nitroball 73 73 73
- Team Yankee 77 77 93
- Technopolis 73 73 73
- The Emperor's Wrath 73 73 73
- The Walker 73 73 73
- Trick Shot F.M. 2 41 73 73 73
- Turrican 2 Final Fight 65 65 65
- Ultima 6 73 86 85
- Wing Commander VGA 85 85 85
- Wolfgang 85 73 85
- Wonderland (1M) 77 77 95
- Wrath of Demons 43 73 73 73

Ja, sicher!

Wir haben noch sehr viel mehr Spiele, als das hier alle mit dieser Anzeigenseite vorstellen könnten. Fordern Sie bitte unsere vollständige Liste mit allen unseren Spielen für Ihren Computertyp an (44er, Amiga, Atari ST oder PC/XT/Comp).

Ihre persönliche FUNTASTIC Liste kommt alle 2 Monate brandneu - absolut gratis!

Einige Titel in dieser Anzeige sind angekündigt für die nächsten Wochen - diese neuesten Spiele sollten Sie jetzt sofort reservieren -

Anlieferung nach Bestell-Datum. Bei uns kommt täglich neue Ware und alle Spiele, die bei anderen Verlegern angeboten werden, gibt's bei uns auch meistens billiger - oft auch schneller! Bestellungsschein + 1 € Versandtag (falls ab Lager verfügbar)

Veränderungen (+/-), Irrtümer und Teilerfahrungen sind immer vorbehalten. Wir liefern ausschließlich (bitte keine Schecks oder Überweisungen) per Post / per Nachnahme (+ DM 8,-) und gerne auch sehr preiswert ins Ausland (A / CH / FL / Benelux u.a.s.) (min. 14% dts Steuer, plus 16% dts. Versand) (Ex-DDR bitte nur per Post-Vorname-Kasse)

Ältere Anzeigen/Listen angrüßl: 10. 2. 91

FUNTASTIC ComputerWare. 100%.

Die Auswahl komplett - alle Preise o.k. - Und der Service super. Wo gibt's mehr?

Nur die besten Originalspiele der guten internationalen Marken, Viele mit der deutschen Anleitung. Alle mit voller Hersteller-Garantie.

Bestellungen sind jederzeit möglich. Auftragsannahme täglich live von 10-12.30 und 14-17, Fr. bis 15 Uhr. Danach Telefon-Bestell-Service. Sprechen Sie bitte besonders deutlich. Buchstabieren Sie, wo nötig, Danke.

Spiele - und oix anderes! Seit 1985

FUNTASTIC ComputerWare
Fachversand GmbH
Postbox 14 02 09
Müllerstraße 44 (kein Laden)
D - 8000 München 5
Telefon 089 - 260 95 93
Fax 089 - 268 138



Doch kaum war die Festplatte geräumt und auch sonst alles vorbereitet, verstummten die prophetischen Nachrichten. Sowohl im Dezember als auch im Januar herrschte eisiges Schweigen. Sollten die Programmierer erkrankt sein, ein Schicksal, das bereits die Entstehung der "Secret Weapons of the German Luftwaffe" behindert, sofern man entsprechenden Gerüchten glauben darf, oder sollten die "Two Guys" etwa zurück nach Andromeda gereist sein und ihre Anhänger enttäuscht haben?

Martin Berthold, Mutterstadt

Space-Quest-Drama

Ich habe seit Eurer letzten Ausgabe ein schweres seelisches Problem, welches zum großen Teil von Euch verursacht wurde. Ich möchte dazu erklären, daß ich wohl größter Fan der Space-Quest-Saga von Sierra in unserem Lande bin. Ihr hattet in Ausgabe 11/90 für den nächsten Monat einige Infos über das neue Space Quest IV angekündigt. In der folgenden Zeit mußte ich mit Mutter, Schule und Freundin brechen, da ich vor meinem Kiosk ein Zelt aufschlug und dort campierte, um auch ja das erste Exemplar Eures Magazins in die Hände zu bekommen. Das nahm man mir wohl übel. Ihr könnt Euch nun meine Enttäuschung vorstellen, die mich befahl, als ich von der Welt verlassen nun auch ohne Space-Quest-Bericht dastand. Ihr hattet nicht einmal eine Entschuldigung für den fehlenden Space-Quest-Artikel für uns Leidende übrig, das ist nicht fair! Seitdem bin ich dem Suizid nahe; jeder weitere Monat vergeht ohne ein Wort über Space Quest IV. Nun lese ich gründlich, wie es meine Art ist, Euer Magazin und stoße auf einen Händler, der Space Quest IV führt. Jetzt stürzt mein Weltbild ein. Seid Ihr nun das aktuellste Magazin oder nicht? Habt Ihr gar etwas gegen uns Adventure-Freaks?

Alexander Grieb, Berlin

Denkt Euch nichts: Wir warten auch verzweifelt auf Space Quest IV. Daß die "Two Guys" so spät dran sind, liegt daran, daß sich der arme Marc Crowe eine Menengitis (Hirnhautentzündung) einfing und für viele

Wochen ausfiel — ich schätze, das erklärt einiges. Wir haben mit den beiden auf der CES in Las Vegas gesprochen (mehr davon gab's in der letzten POWER PLAY); das Spiel sollte jetzt wirklich jeden Moment fertig sein. al

Müll

Die Komplettlösung von "Monkey Island" jetzt schon zu zeigen, finde ich nicht gut, da das Spiel noch nicht einmal für alle Computer erschienen ist. Ich weiß, daß ich nicht der erste bin, der sich beschwert. Und Eure Antwort habe ich auch des öfteren in der POWER PLAY gelesen. Als Abonnent muß ich mich fragen, ob ich das Heft weiterhin nehme. Meine POWER PLAY 02/90 liegt jetzt irgendwo auf dem Müllberg.

Andreas Bern, Neckartenzlingen

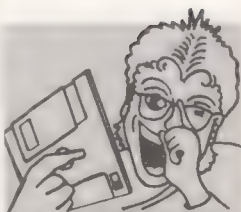
Starke Versuchung

Seit einiger Zeit wird ja die Frage aufgeworfen, ob man Komplettlösungen o.ä. zu Spielen so früh wie möglich bringen sollte oder nicht. Ich nahm diese Diskussion eigentlich nicht richtig ernst, so nach dem Motto: "Selber schuld, wer reinschaut." Doch jetzt betrifft mich dieser Sachverhalt selbst und ich muß meine Meinung erheblich ändern. Als ich heute nämlich die neue POWER PLAY erhielt, konnte ich nicht glauben, daß Ihr schon eine Komplettlösung zu

Monkey Islands veröffentlicht. Ich halte das für sehr, sehr unfair und unverantwortlich. Warum? Das will ich Euch erklären.

Es ist klar, daß die PC-Versionen schon seit längerem erhältlich sind, wer sogar das Glück hatte, einen Graumarkt zu ergattern, konnte schon Ende November auf seinem PC die Südsee unsicher machen. Die Amiga-Version gibt es aber erst seit Ende Januar! Auch ist bekannt, daß es wohl mehr Amiga-Käufer geben wird als Käufer der MS-DOS-Version. (PCs sind nun mal in Deutschland nicht so verbreitet wie Amigas.) Und wie Sie wissen, ist ein Adventure nur so viel wert, wie man selber davon gelöst hat. Volker Weitz sollte dies wohl wissen. Kurz gesagt: Die Mehrheit der Lucasfilm-Fans warten auf die "Äfeninsel", um sie voll Begelsterung selbst zu lösen. Doch nun taucht bereits die Komplettlösung auf. Ich weiß, daß die Versuchung, die Lösung zu lesen, enorm groß ist (bitte nicht lachen, ich habe diese drei Seiten verbrannt, weil ich mir meinen Spaß nicht verderben lassen will). Einige wenige Standhafte werden es wohl trotzdem schaffen, nicht zu spicken. Dennoch ist die Gefahr, entscheidende Knackpunkte von "netten" Freunden verraten zu bekommen, weiterhin unkalkulierbar hoch. Wenn jetzt aber jemand der Versuchung nicht widerstehen konnte oder auf sonstigen Umwegen die Lösung erfuhr, wird er sich das Programm nicht kaufen, denn er weiß ja schon alles.

Ich kann ja verstehen, daß Eure Zeitschrift im Wettbewerb mit der Konkurrenz um die schnellsten Cheats, Tipps und Lösungen steht. Trotzdem hättet Ihr meine Überlegungen in Erwägung ziehen sollen und meiner Meinung nach bis zur Ausgabe 3/91 mit der Lösung warten sollen. Denn wenn der Lucasfilm-Fan das Adventure Ende Januar erhält, könnte er es schon vor dem Erscheinen der 3/91 gelöst haben. Ich fordere einen angemessenen Zeitraum zwischen dem endgültigen Erscheinen ei-



RICHARTZ

Computer-Fachversand
Postfach 1308, 4054 Nettetal 1
(02153) Tel: 3736 Fax: 89329

TITEL	AMIGA	MS-DOS
A10-Tandiller	61,50	81,50
B.A.T.	79,50	-
Bane of Cosmic Forge	69,50	69,50
Battlemesh 2	62,50	74,50
Battlemesh II	-	66,50
Blue Viper	68,50	86,50
Chaos strikes back	62,50	-
Chase HQ 2 (d)	62,50	-
Dark Spyre	-	79,50
Dragon Wars (d)	67,50	69,50
Duck Tales	68,50	68,50
Elvira	79,50	97,50
F. 19 Stealthfighter	72,50	84,50
China	68,50	79,50
Great Courts 2	68,50	-
Heroes Quest 1	89,50	89,50
Indiana Jones 500	67,50	67,50
Indy Jones Adventure	67,50	99,50
Kick Off II (Fin. W.)	39,50	-
Kings Quest 4	89,50	89,50
Klax	49,50	59,50
Knights of Sky	68,50	68,50
Lemmings	64,50	64,50
Links	-	94,50
Lost Patrol	61,50	69,50
M.U.D.S.	67,50	74,50
MI 29 FULCRUM	69,50	69,50
Monkey Island	79,50	79,50
Moobase	-	79,50
Narc	62,50	-
Operation Stealth	63,50	73,50
Perseus	62,50	62,50
Pop Up	56,50	-
Populus	67,50	67,50
Powermonger	67,50	79,50
Railroad Tycoon	-	89,50
Rainbow Islands	58,50	-
Rid Baron	-	92,50
Rise of Dragon	-	92,50
Savage Empire	-	79,50
Second Front	74,50	74,50
Shangha 2	-	84,50
Sweet Service 2	80,50	89,50
Sim City	69,50	69,50
Sim Earth	99,50	99,50
Space Quest 3	89,50	89,50
Spindizzy Worlds	82,50	-
Team Suzuko	64,50	-
Their Final Hour	68,50	69,50
Total Recall	62,50	-
Ultima 5	72,50	72,50
Warlords	68,50	68,50
Wing Comm. (dt. A)	-	94,50
Wing Comm.	74,50	-
Wolf Pack	79,50	89,50
Wonderland 1 MB	72,50	89,50
X-Copy - Harrowers	59,50	-
Xan McKracken (d)	67,50	67,50
Zarathustra	64,50	-
Zeland	68,50	68,50

elek. Bootselektor, ohne Lötten 59,50
Kick Off Update - inkl. Keyboard 89,50
3 1/2" Amiga Drive extern Bus 189,50
5 25" Laufwerk extern Bus 279,50
5 1/2" 8 RAMer - Amiga 500 129,50
Mäuse (HiRes opt.) 86,50
für alle Computer ab 349,00
Soundblaster Soundkarte 349,00
ADLib-Soundkarte
inkl. Composer 267,50

AMIGA-PD-PAKET-1

Speile (Trucking, Pothelect etc.)
und Tools (Amiga-FOX, A R P Wb 1, 3 etc.)
das ideale Paket für Einsteiger und Profs!
10 Disketten MF2DD, randvoll DM 39,50
(Angebot inkl. Porto und Verpackung!)

Einige Programme sind noch nicht lieferbar!
Dieser ist ein Auszug aus unserem Angebot:
24 Std. Bestellannahme (Anrufbeantworter)
Frankfurter Rückumschlag für Preis Info
schicken (System nicht vergessen!)
Inhaber und Preisänderungen vorbehalten!
NH Versand inland - 7 Ausland VK + 10.

Tel: (02153) 3736



Noch grinst er hämisch:
der Sekretär von Kevin Gröschl

* GAMES * NEU * GAMES *

Endlich ist es soweit
*** NEUERÖFFNUNG ***
unseres Lagerschließes
IM WILDEN STADEN
am 1. MARZ 1991
THE BEST OF SHOPPING

FUNNY SOFTWARE
Heck & Partner
Grazer Str. 34
7000 Stuttgart-Feuerbach
TEL. 0711/8568534 - 850325
VERSAND + LADEN

WICHTIGE MITTEILUNG!!!
Bei uns werden die Preise nicht
geschätzt sondern kritisch
kalkuliert. Deshalb schenken uns
mehr als 5000 Kunden ihr
Vertrauen.

PROGRAMM AMIGA ATARI

PROGRAMM	AMIGA	ATARI
1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.
11.
12.
13.
14.
15.
16.
17.
18.
19.
20.
21.
22.
23.
24.
25.
26.
27.
28.
29.
30.
31.
32.
33.
34.
35.
36.
37.
38.
39.
40.
41.
42.
43.
44.
45.
46.
47.
48.
49.
50.
51.
52.
53.
54.
55.
56.
57.
58.
59.
60.
61.
62.
63.
64.
65.
66.
67.
68.
69.
70.
71.
72.
73.
74.
75.
76.
77.
78.
79.
80.
81.
82.
83.
84.
85.
86.
87.
88.
89.
90.
91.
92.
93.
94.
95.
96.
97.
98.
99.
100.

WIR HALTEN, WAS ANDERE VERSPRECHEN. FUNNY SOFTWARE

TEL. 0711/8568534

nes Spiels und dem Abdruck der Komplettlösung durch die POWER PLAY.

Stefan Wilkofer, Schonach

Jetzt stürzt Ihr mich aber in einen argen Gewissenskonflikt. Natürlich liegt es uns fern, Euch den Spaß an einem Spiel zu verderben; trotzdem wollen wir immer so aktuell wie möglich sein. Man sollte nicht die MS-DOS-Spieler vernachlässigen, die wie von Dir erwähnt schon seit längerem an dem Adventure sitzen konnten. Wenn wir bei jedem Spiel mit den Tips warten würden, bis jede Version erschienen ist, wäre das einem großen Teil von Euch sicher nicht recht. Die Power-Tips sind ein Serviceangebot, das Ihr nutzen könnt oder nicht. Ich selber schaue mir Komplettlösungen erst an, wenn mich der Troll zum hundertsten Mal gebissen hat und kein anderer Ausweg mehr in Sicht ist. Ansonsten gilt die Devise: die Abenteuerzähne zusammenbeißen und heldenhaft weiterblättern. **vw**

Men at Work

Wie ich auf meiner Mitmachkarte vermerkt hatte, fände ich es ganz toll, wenn Ihr mal einen großen POWER-PLAY-Arbeitsbericht machen würdet. Denn es ist doch für die Leser bestimmt sehr interessant, zu erfahren, wie Ihr arbeitet. Hat jeder zu Hause einen Computer oder sind die Geräte in Eurem Büro?

Cem Ulukut, Gailing

Einen humoristischen Einblick in den Redaktionsalltag gewährte unser "Fotoroman" in der letzten Ausgabe. Ich befürchte, daß sich eine sachliche Reportage über unser tägliches Schaffen etwas langweilig lesen würde. Zu Deiner Frage: Wir haben einen speziellen Testraum, in dem alle gängigen Computer- und Videospielsysteme aufgebaut sind. Alle Redakteure haben außerdem recht umfangreiche Hardwaregeräteparks in ihren Privatresidenzen aufgetürmt. **hl**

Mega USA

In der Ausgabe 10/90 hat mich der Artikel über das Sega Mega Drive brennend interessiert. Hier in den Staaten wird dieses System Genesis genannt und ist ziemlich beliebt. Dafür gibt es zwei Gründe: Es kostet in den

USA nur 199 Dollar (entspricht etwa 300 Mark), also 200 Mark weniger als in Deutschland, und man kann sehr viele Spiele ausleihen. Auch kann man das Mega Drive und Zubehör für 5 Dollar, ein extra Joypad für einen und die Spiele für je 2 Dollar bis zu 30 Stunden ausleihen.

Oliver Schulz, USA-Thornion

Verknüpfungsproblem

In letzter Zeit berichtet Ihr immer häufiger über Spiele für MS-DOS-PCs, die man über Kabel mit zwei oder mehr Rechnern spielen kann (z.B. "Powermonger" und "F-16 Falcon"). Nun stellt sich für mich die Frage, welche Hardwarekonfiguration für den Betrieb dieser Spiele notwendig ist. Ist ein regelrechtes Netzwerk erforderlich? Kann ich einfach ein Kabel ohne irgendein Zwischenstück kaufen und damit meine Computer verbinden? Wenn ja, welche Ports sind "zuständig"? **mh**

Guido Krain, Bochum

Ein Netzwerk ist nicht nötig, um zwei Computer miteinander zu verknüpfen. Es reicht völlig aus, im Fachhandel ein Null-Modemkabel zu kaufen und an den seriellen Port anzuschließen. **mh**

Im Sog von Analog

Sicher geht es mir oder meinen Amiga-Kollegen nicht als einzige so: Man dreht einige Runden mit seinem Flugsimulator oder Autorennspiel, muß ein hartes Ausweichmanöver einlegen... Batsch, schon stürzt man nicht nur mit seiner Maus über die Tischkante, sondern hat mit seinem Flieger oder Flitzer nur allzuoft auch das Zeitliche gesegnet.

Mit digitalen Joysticks verliert jede Simulation (z.B. "Indianapolis 500") das realistische Element. Man beneidet da die PC-Besitzer, die die Anschlußmöglichkeit eines analogen Joysticks haben. Da der Amiga ja schon über ein analoges Steuergerät, nämlich die Maus verfügt, dürfte der Anschluß ei-

nes analogen Joysticks doch nicht schwierig sein, oder? Ich glaube, daß der Markt für einen solchen Joystick sehr groß wäre und bin mir sicher, daß ein nicht zu geringer Prozentsatz der Simulationspieler 100 Mark ausgeben würde, um die Lieblingssimulation vernünftig steuern zu können. Ihr Spieletester von der POWER-PLAY-Redaktion werdet mir sicher zustimmen, daß ein gutes Spiel mit einer anständigen Steuerung noch mal soviel Spaß macht. Macht doch bitte Euren Einfluß bei den Herstellern geltend, damit bald ein analoger Joystick für den Amiga auf den Markt kommt.

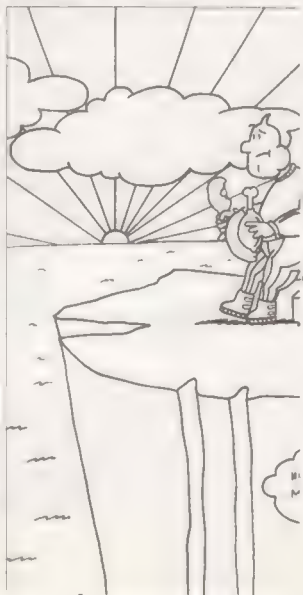
Jürgen Wannemacher, Langen

Bitte mehr System

Vielleicht könntet Ihr die privaten Kleinanzeigen etwas mehr ordnen. Beispielsweise könnte man zwischen Hard- und Softwareanzeigen unterscheiden, ferner zwischen "Suche und Kaufe", "Biete oder Verkaufe", "Tausche" oder "Suche Spielertips" (obwohl das doch unter die Rubrik "Doc Bobo antwortet" gehört, oder?).

Christian Nowag, Kaarst

Tja, da hast Du recht: Etwas mehr Ordnung in den Kleinanzeigen wäre wirklich gut. Wir werden's unserem Anzeigenleiter weitergeben (der kümmert sich um diese Rubrik). **al**



In der heutigen Folge in der Sendereihe "unpassende Sitzgelegenheiten" die Zeichnung von Pedro Ortega

Wisch und weg

1) Wenn ein Spiele-Import-versandhaus neue Module (z.B. für den Game Boy) anbietet, kommt es oft vor, daß diese dann noch gar nicht im Lager sind. Will man etwas bestellen, bekommt man die Antwort: "Tut uns leid, das haben wir noch nicht." Wieso werben die Versandhäuser denn für Spiele, die sie noch gar nicht bekommen haben?

2) In jeder Eurer Ausgaben stehen immer die Software-liebhaber Eurer Redakteure. Mir ist aufgefallen, daß Spiele wie "Wing Commander" einen Monat später schon wieder weg vom Fenster sind. Während wir hier uns riesig darüber freuen und zwei Monate dahinter hängen, sagt Ihr nach vier Wochen: "Nee, das gefällt mir nicht mehr." Es kommen jeden Monat immer wieder neue Spitzenreiter heraus, aber da kann man ja wohl das alte Spiel noch gerne weiter mögen, oder? Oder seid Ihr die besten und stärksten Spieler, die nach zwei Wochen alles durchgespielt und dann dann keine Lust mehr haben?

Sebastian Maier, Wuppertal

1) In der Regel sind die Angaben der Inserenten recht zuverlässig. Daß ein Modul ab und zu dann doch mal etwas später lieferbar ist, liegt in der Regel wohl an geänderten Erscheinungsterminen in Japan

oder den USA. Bei Computerspielen sind solche verschobenen Veröffentlichungsdaten (leider) auch keine Seltenheit.

2) Beiden Redaktionsleblingen geben die Tester an, welche Programme sie in den letzten vier Wochen am häufigsten gespielt haben. Das sind meistens solche Titel, die wir gründlich (und besonders gerne) getestet haben. Wir kramen natürlich ab und zu mal wieder einen liebgewonnenen Klassiker raus, aber die meiste Zeit verbringen wir mit den aktuellen Spielen, über die wir unsere Tests schreiben. Da fehlt es oft an der nötigen Zeit, um ein etwas älteres Programm ausführlich zu spielen (ich für meinen Teil halte z.B. "Railroad Tycoon" auch ein Jahr nach Erscheinen immer noch für absolut genial). hi

Joysticks Fluch

Der Competition-Star-Joystick ist von Euch total überbewertet worden. Nach drei "klassischen" Competitions habe ich mir einen Star zugelegt. Nach ca. zwei Monaten sind bereits zwei Mikroschalter draufgegangen und ich mußte sie auswechseln. Außerdem ist mir der Stick einmal von der Tischplatte gerutscht und auf den (teppichgepolsterten) Boden gefallen. Dabei ist das Gehäuse teilweise zu Bruch gegangen. Das Ende des nächsten Mikroschalters ist abzuse-

hen, da ein Feuerknopf schon wieder unzuverlässig funktioniert.

Fazit: Ich habe mich zwar daran gewöhnt, daß die Schalter, die Dynamics verwendet, selten länger als ein Jahr halten, aber der Star ist wirklich das schlechteste, was ich jemals an Joysticks besessen habe. Die Qualität der Mikroschalter nimmt von Mal zu Mal ab, was wahrscheinlich auf Kosteneinsparungen zurückzuführen ist. Dieser Stick war das letzte Dynamics-Produkt, das ich mir gekauft habe.

Andreas Bühren, Oberhausen

Andreas ist nicht der einzige, der sich über die mangelhafte Verarbeitung des Competition Star bei uns beklagte. Wir hatten bisher (auch privat) keine Probleme mit dem Gerät, müssen jedoch einräumen, daß es sich bei unserem Joystick-Vergleich nicht um einen Marathonstest handelte. Länger als drei oder vier Stunden bearbeiteten wir keinen der Sticks; der langfristige Mikroschalterschwind beim Star ist uns so leider entgangen. wi

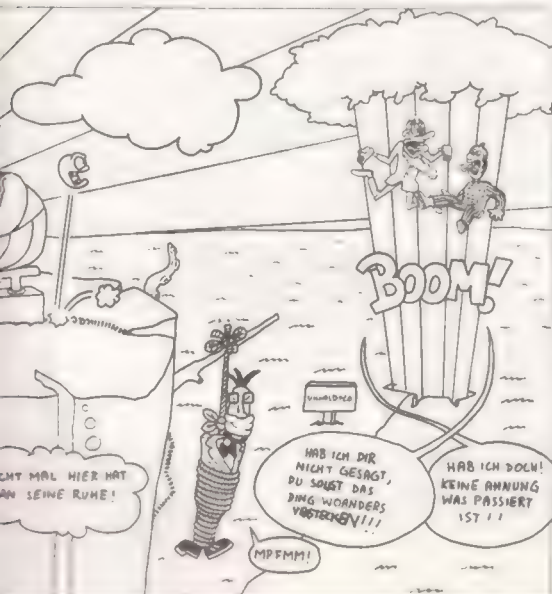
Vergleichreich

Es wäre gut, wenn Ihr speziell für jeden Computer einen oder zwei Tester einteilen würdet, die nicht dauernd Vergleiche zu den Computern ziehen, von denen ein Spiel umgesetzt wurde. Es ist z. B. klar, daß ein C64 mit der Grafik und dem Sound eines Amiga oder gar eines Spieleautomaten nicht mithalten kann. Zieht doch nicht immer Vergleiche, seht Euch das Spiel an und berücksichtigt auch die Leistungen, die der Computer zustandebringt. Ein C64 ist kein Amiga und wird auch nie einer werden. Also nehmt die Computer wie sie sind.

Mario Hohlmesser, A-St. Katharein

Geht's auch ohne?

Nichts gegen Eure werten Konferenzen und die doch recht drolligen Grimassen, die von wild entflammter Begeisterung bis zur indignierten Abscheu reichen und die bei fast jedem Spieltest abgedruckt sind. Die Frage muß aber doch erlaubt sein, ob diese kurzweiligen Fotos nicht vielleicht in den heimischen Fotoalben neben "der



Groß Electronic

Hardware - Software - Zubehör

	AM	ST	PC
Disetten 5 25 2D 10er Pack	11,-	11,-	11,-
5 25 HD 10er Pack	11,-	11,-	11,-
3 5 20D 10er Pack	11,-	11,-	11,-
3 5 2HD 10er Pack	11,-	11,-	11,-
Speichererw. A500	11,-	11,-	11,-
512 KBm. Uhr ausbaubar	11,-	11,-	11,-

SPIELE FÜR C64 AUF ANFRAGE!!!

Disetten 5 25 2D 10er Pack
5 25 HD 10er Pack
3 5 20D 10er Pack
3 5 2HD 10er Pack

Speichererw. A500
512 KBm. Uhr ausbaubar

!!! Neuhetten auf Anfrage!!!

Telefonische Bestellung,
Montag - Sonntag 9 Uhr - 24 Uhr

Groß Electronic

Robert-Koch-Str. 10 Tel. 09931/8917
Postfach 1218
D-8350 Plattling Fax 09931/8976

Computershop und Gamesworld München/Nürnberg

Versand oder im Laden erhältlich.

SEGA MEGA Drive *

Konsole Pal od. RGB + 1 Spiel	349,-
Sega Games Sonderangebote ab	49,-
Adapter deutsch/japanisch	49,-
Arcade Power Stick	109,-
Aero Blasters	99,-
Ambition of Caesar	119,-
Arrow Flash	99,-
Atomic Robokid	109,-
Batman	99,-
Battle Squadron	119,-
Budokan	109,-
Burning Force	99,-
Competition Pro Sega 16 Bit	59,-
Darius II	139,-
Dynamite Duke	99,-
E-Swat	79,-
Elemental Master	99,-
Fire Shark	99,-
Granada	99,-
Heavy Unit	109,-
Hell Fire	99,-
I love Mickey Mouse	99,-
John Madden Football	109,-
Klax	99,-
Lakers vs Celtics	109,-
Magical Hat	99,-
Phantasia Star II (engl.)	109,-
Phelios	99,-
Popolous	109,-
Strider	99,-
Super Shinobi	79,-
Thunderforce III	99,-
Zany Golf	109,-

SEGA GAME GEAR * 299,-

Dragon Crystal	69,-
Super Monaco GP	69,-
Wonderboy	69,-

GAMEBOY

Game Boy inkl. Tetris dt.	139,-
Light Boy	79,-
Tragetasche (Hard Case)	49,-
Baloon Kid dt.	49,-
Burai Fighter Deluxe dt.	49,-
Golf dt.	49,-
Kwirk dt.	49,-
Qix dt.	49,-
Pinball-Revenge of the Gator dt.	49,-
Solar Striker dt.	49,-
Spiderman dt.	49,-
Super Mario Land dt.	49,-
Tennis dt.	49,-
Wizards and Warriors dt.	49,-

Atari Lynx

Grundgerät	269,-
Blue Lightning	59,-
California Games	59,-
Chips Challenge	59,-
Electrocop	59,-
Gates of Zendocon	59,-
Gauntlet III	79,-
Klax	79,-
Slime World	79,-

Pacman	79,-
Paperboy	79,-
Roadblaster	79,-
Robosquash	79,-
Xenophobe	79,-
Zalor Mercenary	79,-

C 64-Disk

Bards Tale III	59,-
Battle of Napoleon	69,-
Buck Rogers	69,-
Champions of Krynn	75,-
Dragon Wars	49,-
Dragonstrike	69,-
Gunship	49,-
Int. 3D Tennis	49,-
Miroprose Soccer	49,-
Panzerstrike	69,-
Pirates	49,-
Puzznic	49,-
Rick Dangerous II	49,-
Rings of Medusa	49,-
Sim City	59,-
Soccer Mania	49,-
Turncan	39,-
Ultima V	69,-

IBM

Bards Tale III	89,-
Centurion Def.o.Rome	79,-
Elvira	119,-
Flight IV dt.	159,-
Flight of the Intruder	109,-
Hard Nova	89,-
Imperium	89,-
Ishido	89,-
Jones in the fast Lane	89,-
Kings Quest V	109,-
Larry III	109,-
Larry III kompl. dt.	109,-
Legend of Faerghail	89,-
Light Speed	109,-
Loom dt.	89,-
Lords of the Rings	109,-
M.U.D.S.	89,-
Midwinter	79,-
Might and Magic II	99,-
Mig 29 Falcrum	109,-
Nightshift	59,-
PGA Golf Tour	79,-
Ports of Call	99,-
Quest for Glory II (HQ II)	109,-
Railroad Tycoon	109,-
Red Baron	109,-
Savage Empire	99,-
Silent Service II	99,-
Space Quest III kompl. dt.	99,-
Space Quest IV	129,-
Transworld	89,-
Team Yankee	89,-
Test Drive III	89,-
Their finest Hour	89,-
The Secret of Monkey Island	89,-

Ultima VI	99,-
Wing Commander	99,-
Wing Commander Missions	49,-
Wolfpack	109,-
Wonderland	99,-
Zellard	69,-
ADLIB Sound Card	279,-
Soundblaster	379,-

Amiga

Ram auf 1 MB inkl. Uhr	119,-
A-10 Tank Killer	99,-
Buck Rogers	79,-
Cadaver	79,-
Captive	69,-
Chaos strikes back	79,-
Curse of the Azure Bonds	89,-
Dragon Wars	79,-
F 16 Mission Disk II	59,-
F 19 Stealth Fighter	89,-
Great Courts 2	79,-
Harpoon	89,-
Indianapolis 500	79,-
Invest	79,-
Ishido	75,-
Larry III	109,-
Legend of Faerghail	89,-
Lemmings	69,-
Lotus Esprit Turbo Ch.	75,-
M1 Tank Platoon	89,-
Might and Magic II	89,-
Mig 29 Falcrum	109,-
Nightshift	59,-
On the Road	79,-
Operation Stealth	75,-
Pirates	79,-
Pool of Radiance	75,-
Powermonger	89,-
Sim City	89,-
Speedball II	79,-
Team Yankee	89,-
Their finest Hour	89,-
Trans World	79,-
Turrican	59,-
Ultima V	89,-
Unreal	89,-
Wild West World	109,-
Wings	89,-
Wolfpack	89,-

Ankündigungen

Monkey Island	Amiga
Dungeon Master	IBM
Betrayer	Amiga/IBM

* Ohne FTZ-Nr. Nr für Export

Weitere Spiele und Neuheiten für C64, Amiga, ST, IBM, Gameboy, Lynx, PC-Engine, Sega Mega Drive, Game Gear und SNK Neo Geo auf Anfrage.

Versand per NN oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland), Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12,- DM Versandkosten

Laden in München, Landsberger Str. 135, Tel. 0 89-5022446, Fax. 0 89-5026767

Laden in Nürnberg, Jakobsplatz 2, Tel. 0911-203028

NEU NEU NEU NEU NEU

VERSANDZENTRALE DRYGALSKIALLEE 31, 8000 MÜNCHEN 71, TEL. 0 89-786044, FAX. 0 89-786045

089/786044

besten Ehefrau von allen" und dem süßen Wonnepropfen der Testerrige besser aufgehoben wären. Im Laufe der Monate fragt man sich, ob die verbal geschliffenen und inhaltlich brillanten Kommentare zu den einzelnen Spielen noch einer visuellen Unterstützung bedürfen. Ist dieser spritzige Fotoeinsatz vielleicht mittlerweile zur reinen Staffage geworden, dessen Platz sinnvoller genutzt werden könnte, zumal die Porträts der Herren Redakteure auch schon zu Beginn des Heftes in Erscheinung traten?

Eberhard Suhl, Swisttal-Morenhoven

Das Abbilden der Hochglanzvisagen unserer werten Tester geschieht deshalb, um auf den ersten Blick einen Einblick auf die Reaktionen zu gewähren, die das zu testende Spiel hervorrief. Die edlen Häupter sind weniger ästhetischer Selbstzweck als vielmehr eine visuelle Umsetzung der Testaussage, welche den Informationsgehalt des Gesamtbeitrags in schwindelerregende Höhen treiben soll. *hl*

Bitte mit Abstand

Ich war recht verdutzt, als ich die Leserbriefe der letzten paar Ausgaben durchgesehen habe. Da bahnt sich doch tatsächlich ein Streit zwischen Game-Boy- und Lynx-Besitzern an. Jede der beiden Konsolen hat etwas für sich und das sollte kein Grund sein, die technischen Nachteile der jeweils anderen Konsole lächerlich zu betonen. Ich selbst habe einen MS-DOS-PC und eine dieser beiden Konsolen. Der Mensch, der Lynx- bzw. Game-Boy-feindliche Briefe auf die Seiten setzt, muß nicht mehr ganz bei Trost gewesen sein. Insofern bitte ich darum, partielle Briefe nicht mehr abdruckend.

Rüdiger Vogel, Hurlach

Die Briefe der letzten Ausgaben zu diesem Thema konnten das Spektrum der Für- und Wider zu Game Boy und Lynx ganz gut anreißen. Und nur so war die Auswahl der Leserbriefe von mir gedacht. Ansonsten muß ich Deiner Meinung zustimmen: Die ewige Streiterei darüber, welche Konsole schöner, größer, schneller ist, wird ziemlich schnell langweilig und in der POWER PLAY von mir auch nicht fortgesetzt. *up*

T-Shirt-Wunsch

In POWER PLAY 12/90 hatte Heini ein "POWER-PLAY-goes-Amiga-Messe"-T-Shirt an. Wo bekommt Ihr diese T-Shirts her? Bitte gebt mir Adressen!

Stefan Stapel, Quakenbrück

Die T-Shirts zur Amiga-Messe hatten wir nur für den Hausgebrauch produziert; sie werden deshalb nicht zum Kauf angeboten. Wenn sich eine ansehnliche Lesermenge Deinem Wunsch anschließen sollte, könnte sich dieser Zustand freilich eines Tages ändern. *hl*

Erfolgsmeldung

In einem der älteren POWER-PLAY-Hefte stand, wie Nintendo zum Erfolg kam. Ich habe gehört, es seien noch andere Stories über Videospielehersteller erschienen. Da ich Sega-Fan bin, wollte ich fragen, ob jemals etwas über diese Firma geschrieben worden ist. Wiederholt doch diese Geschichten. Ich wollte schon lange etwas mehr über die Vergangenheit von Sega, Atari, SNK und Konami wissen. Und noch etwas: Ist es möglich, daß man die tragbaren Konsolen statt mit Batterien durch Solarzellen mit Strom versorgt?

Pedro Ortega, CH-Zürich

Über Sega haben wir bislang noch keine Story veröffentlicht. Wenn Ihr allerdings mehr dieser Hintergrundberichte haben wollt, dann werden wir in Zukunft verstärkt auf diesen Wunsch eingehen.

Theoretisch ist es schon möglich, die Portables mit Solarstrom zu speisen, eine entsprechende Hardware ist aber noch nicht auf dem Markt. Ankündigungen sind uns ebenfalls nicht bekannt. *mg*

Ordnungswunsch

Vor zwei Jahren kaufte ich mir meine erste POWER PLAY. Ich war davon so begeistert, daß ich bis heute jede Ausgabe und jedes Sonderheft gekauft habe. Und nun zu meinem Problem: Wer so viele Hefte besitzt, versucht sie auch möglichst knitterfrei zu lagern, was aber nicht immer gelingt. Deshalb bitte ich Euch, im Interesse aller POWER-PLAY-

Anruf genügt!

Tel.: 05 21/2 11 17

Fax.: 05 21/2 28 59

Wir liefern professionelle Spielesoftware.

Hier ein Auszug aus unserer Hit-Liste.



AMIGA

Battle Command	63.95
Bard's Tale III	67.95
Lemmings	63.95
Mig 29 Fulcrum	87.95
M.U.D.S.	71.20
Powermonger Data Disk	39.95
Turrican 2	63.95
Romance o. t. three Kingdoms	111.95
Sim Earth	...
Team Suzuki	63.95



IBM PC

Command HQ	...
Leisure Suit Larry 3 dt. Vers.	95.95
Mig 29 Fulcrum	95.95
Red Baron	95.95
Sim Earth	95.95
Space Quest 4	95.95
Sondblaster	399.95
Spellcaster 101	71.20
Wing Commander	95.20
Wing Commander Secret Missions	39.95



ATARI ST

Battle Command	63.95
Powermonger Data Disk	39.95
Turrican 2	63.95
Wolfpack	71.20



C64/128

Golden Axe	39.95
Kick Off 2	39.20
Pirates	47.20
Turrican 2	39.95

Mit * gekennzeichnete Artikel bei Drucklegung noch nicht verfügbar

Versand per Nachnahme oder Vorkasse.
Versandkostenanteil 6,- DM (Inland). -
Auslandsaufträge nur gegen Vorkasse.
Versandkostenanteil 12,- DM

Preis- und Produktänderungen vorbehalten.

LABEL
SPIELSOFTWARE & MEHR

Feldmann & Mohr OHG
Max-Cannibler-Str. 3
4800 Bielefeld 1

Telefon: 05 21/2 11 17
Telefax: 05 21/2 28 59

Leser, einen Ordner anzubieten, der das Lagern der Hefte einfach und übersichtlich macht.

Carsten Fohsel, Stadtladenordf

Konkrete Pläne für einen knitterabweisenden, flammenwerferfesten POWER-PLAY-Ordner gibt's momentan nicht. Bei entsprechender Nachfrage zahlreicher Leser könnte sich das freilich einmal ändern. up

Rechtsbelehrung

Es betrifft den Leserbrief "Kulanzabhängig". Im Prinzip habt Ihr mit Eurer Antwort auf den Brief von Rainer Sorning Recht. Einfacher wird die Sache, wenn man sich beim Kauf von dem Verkäufer schriftlich, z.B. auf dem Kassenschein, bestätigen läßt, daß das Programm mit der bestimmten Hardwareausstattung läuft. Funktioniert das Programm dann entgegen dieser Zusage nicht, hat man das Recht auf Umtausch, weil die Zusage ja nicht eingehalten wurde.

Christoph Götter, Mainz-Kostheim

Ausgeboxt

Ich habe seit kurzer Zeit einen MS-DOS-PC. Nun habe ich mich zu dem Kauf einer Soundkarte entschieden. Ist es wahr, daß man dann Boxen anschließen muß? Wenn ja, warum eigentlich?

Carsten Reinecke, Esslingen

Man muß nicht unbedingt Boxen an eine PC-Soundkarte anschließen. Zur Not tut es auch ein simpler Walkman-Kopfhörer. Aber am effektivsten kommen die verbesserten

Sounds und die Musik über ausgewachsene Lautsprecher zur Geltung. Der eingebaute Minilautsprecher Deines PCs kann nicht zur Wiedergabe genutzt werden: Soviel Soundkraft packt er nicht. mh

Reißwolf

Ihr erhaltet jeden Monat so viel Post, daß man damit mehrere Zimmer tapezieren könnte. Da das Leserforum leider nur begrenzt ist, könnt Ihr auch nur sehr wenige Briefe abdrucken. Aus diesem Grund möchte ich gerne wissen, nach welchen Kriterien (Bestechung?) Ihr die Briefe auswählt und wer für diese Entscheidung zuständig ist. Außerdem interessiert es mich, was mit den Briefen passiert, die nicht ins

Leserforum kommen. Werden sie irgendwo gesammelt und aufbewahrt, um sie eventuell in einer späteren Ausgabe abzuordnen oder werden sie nach dem Motto "Reißwolf läßt grüßen" vernichtet?

Ingo Bergunk, Bremen

Themen von allgemeinem Interesse sowie besonders gelungene Kritiken sind die besten Abdruckkandidaten. Post, die keinen Platz im Leserforum findet, wird von der Redaktion beantwortet. Erst dann wird sie zum Futter für den Reißwolf. up

Fremdwortsalat

Was bedeutet eigentlich Parallax-Scrolling? Ist das vielleicht etwas, um z.B. den

Effekt zu erzeugen, daß man aus einem fahrenden Zug schaut und der Vordergrund schneller vorbeizieht als der Hintergrund?

Paul Kim, München

Ganz falsch liegt Paul Kim mit seiner anschaulichen Definition nicht. "Parallax-Scrolling" bezeichnet das Scrollen auf mehreren, übereinandergelegten Ebenen und wird in der Tat meist dazu eingesetzt, um einen Tiefeneindruck zu erzeugen. wl

Was mich schon immer an POWER PLAY gestört hat

— Fast zehn Seiten Kleinanzeigen: unnötig.

— Schickt Eure Scherzkekse und Reimer in die Wüste.

— Bei den kürzeren Tests den Farbtopf im Schrank lassen.

— Was sollen Previews von Spielen, die erst in zwei Jahren erscheinen; Messeberichte reichen als Information aus.

— Weniger Leserbriefe. Eine Seite wie früher reicht vollkommen aus. Seit Monaten drehen sich die werten Leserbriefautoren im Kreis. Es scheint so, als schrieben die meisten nur, um ihren Namen im POWER PLAY lesen zu können.

Marcus Munz, Weinstadt

Alle angesprochenen Punkte sind zur Diskussion freigegeben. Was meint der Rest der Leserschaft dazu? hl



Das waren Wilburs letzte Worte. Benjamin Büsch.



HAMMERPREISE



Game Boy inkl. Spiel 145,- DM, Game Boy Spiele ab 35,- DM.
Laufend neue Spiele aus den USA und Japan (z.B. Batman, Turtles, Final Fantasy Legend).

Nintendo Grundgerät inkl. Spiel 189,- DM, US Spiele ab 80,- DM, Dt. Spiele ab 40,- DM

Super Famicom (erhältlich zu Hammerpreisen) Sega Mega Drive inkl. Spiel PAL 339,- DM RGB 329,- DM Spielnach War 379,- DM
Mega Drive Spiele ab 69,- DM (Zany Golf) Neuheiten US Bimmi Run Trampolin Terror Jump & Run! Ishido Brettspiel: Sword of
Vermillion, Phantasy Star III, Dick Tracy und vieles mehr. Laufend neue US- und Japan-Spiele!!!

Verkaufsbüros: In Berlin, Amsterdam, Basel, Wien, Frankreich, Südbaden, Stuttgart, Hamm. In Kürze eröffnen wir weitere Verkaufsbüros (Anschriften erfragen, Preislisten gegen Rückporto!!!)

Wir führen: NES Dt./US, Game Boy, Super Famicom, Sega Mega Drive Import+ Dt., Sega Game Gear.
NEU der 72-Std.-Auslandsexpress bei Vorkasse, Tel. Info!!!

Bei Kauf von Spielen ab 300,- DM gewähren wir bei Vorkasse 5% Rabatt!!!

EPPI & MATTI BLITZVERSAND MOHRINGERSTR. 97, 7200 TUTTLINGEN 1
BESTELLANNAHME TAGLICH AB 16 UHR UNTER 0761 13240 (FAX 14342) ODER HAUPTVERKAUFSBÜRO 07463 8851 (SONST ANRUFBEANTWORTER)

FÜR BERLINER BERATUNG VORFÜHRUNG VERKAUF LAGER KUNDENDIENST
DOUBLE TROUBLE FAN CLUB MATTHIAS HERRENDORF, TELEFON: 030-6849816 AB 16 UHR

SEGA MEGA DRIVE

Gainground
Dangerous Seed
Darius II
Monsterlair
Gaias
Hard Driving
Mickey Mouse
Shadow Dancer
Magical Hat
Aeroblaster
Wrestle Ball
Aleste
Crackdown
Ishido
u.v.m.



Outrun
Dragon's Curse
Cyber Police
u.v.m.

GAME BOY

Gremlins 2
Teenage Ninja Turtles
Chessmaster
Ninja Adventure
Batman
Double Dragon
Final Fantasy Legend
Castlevania
Wrestling
Spartan X
NFL Football
Bubble Bobble
Klax
Duck Tales
...und über 100 weitere Titel

MS DOS

Space Quest 4	a.A.
Mig-29 Fulcrum	95.--
Links Golf	89.--
Eye of the Beholder	a.A.
Kick off 2	69.--
Sim Earth	a.A.
u.v.m.	

AMIGA

Monkey Island	75.--
Speedball 2	65.--
Turrican 2	a.A.
Lemmings	a.A.
Final Whistle	33.--
Hard Driving II	69.--
u.v.m.	

PC ENGINE GT

(Handheld)
lieferbar

SUPER FAMICOM

lieferbar
alle Spiele auf Lager

Alle Spiele sind japanische / amerikanische Importe ohne deutsche Anleitung.

**MÜNCHEN-STUTTGART-
BREMEN-MAINZ-
HAMBURG-BERLIN-
HAMM-MOERS-
MÜHLDORF-
ÖSTERREICH**



...ist megastark!

ECS Vertriebs GmbH Versand & Laden

8000 München 80 · Rosenheimer Str. 92a
Tel.: 089-4 48 93 89
Fax.: 089-48 37 57

7000 Stuttgart · König-Karl-Str. 69

2800 Bremen 1 · Birkenstr. 44
Tel.: 04 21-30 23 45

6595 Mainz / Gustavsburg · Darmstädter-
Landstr. 83
Tel.: 0 61 34-5 29 33

2000 Hamburg 54 · Kieler Str. 421
Tel.: 040-54 30 10

1000 Berlin 44 · Emserstr. 33
Tel.: 030-6 25 30 30

4700 Hamm 1 · Wilhelmstr. 25
Tel.: 0 23 81-260 34

4130 Moers 1 · Homberger Str. 72 a
Tel.: 0 28 41-17 01 50

8260 Mühldorf · Ledererstr. 7
Tel.: 0 86 31-1 59 12

A-6020 Innsbruck · Andechsstr. 85
Tel.: 05 12-49 26 26

CREME

de la

CREME

Die besten Amiga-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Lemmings	92%	2/91
2	(2) Rainbow Islands	91%	4/90
3	(3) Pirates	89%	4/90
4	(4) Klax	89%	8/90
5	(6) Champions of Krynn	89%	8/90
6	(7) Ishido	87%	1/91
7	(8) Cadaver	86%	1/91
8	(10) Spindizzy Worlds	86%	2/91
9	(-) Curse of the Azure Bonds	85%	1/91
10	(-) Rick Dangerous II	84%	1/91

Die besten Atari-ST-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Rainbow Islands	90%	6/90
2	(2) Ultima V	90%	4/90
3	(3) Klax	89%	5/90
4	(4) Starlight I	86%	6/90
5	(5) Cadaver	86%	2/91
6	(6) Spindizzy Worlds	84%	10/90
7	(7) Rick Dangerous II	83%	6/90
8	(8) Emilyn Hughes Soccer	83%	12/90
9	(9) Paradox 90	81%	10/90
10	(10) Sim City	81%	10/90

Da freut sich der Actionspezialist: Für die aktuelle *Crème de la crème* haben wir eine lang überfällige Hitparade der besten Ballerspiele ausgearbeitet. Berücksichtigt wurden alle reinrassigen (horizontal oder vertikal scrollenden) Schießspiele der letzten zwölf Monate, d.h. Spiele mit Jump'n'Run- oder 3-D-Spielelemente fanden keinen Einlaß in unsere Liste.

Aus den regulären Charts verschwand diesmal ein ganz besonders großer Batzen in Ehren ergrauter Oldies. Klassiker wie "Populous", "Starlight", "Sentinel Worlds", "Maniac Mansion" und "Mr. Heli" machten (endlich) Platz für die jüngste Generation hochklassiger Computerspiele.

wj

Die besten MS-DOS-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe	Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(2) Ultima VI	92%	5/90	6	(8) Wing Commander	88%	12/90
2	(3) Railroad Tycoon	92%	7/90	7	(9) Silent Service II	87%	10/90
3	(4) Secret of M Islands	92%	1/91	8	(10) Ishido	87%	11/90
4	(5) Bane of the Cosmic Forge	89%	2/91	9	(-) Command HQ	87%	3/91
5	(7) Wonderland	88%	10/90	10	(-) PGA Tour Golf	86%	10/90

Die besten C-64-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Klax	87%	10/90
2	(3) Atomino	81%	1/91
3	(4) Starflight I	79%	5/70
4	(5) Tie Break	77%	8/90
5	(6) Pipe Mania	77%	8/90
6	(7) Secret of the Silver Blades	76%	9/90
7	(8) X-Out	75%	5/90
8	(9) Ski or Die	74%	9/90
9	(10) Xenomorph	74%	6/90
10	(—) TV Sports Football	73%	7/90

Die besten Videospiele

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
11	(12) Ultima IV	Sega	86%	8/90
12	(13) Sokoban	PC-Engine	86%	6/90
13	(14) Populous	Mega Drive	86%	11/90
14	(15) Thunder Force III	Mega Drive	85%	9/90
15	(16) Fantasy Star II	Mega Drive	85%	8/90
16	(17) Sokoban	Mega Drive	85%	5/90
17	(—) F-Zero	Super Famicom	85%	3/91
18	(—) Shanghai	Lynx	85%	3/91
19	(18) PC Gengin	PC-Engine	84%	4/90
20	(19) Chip's Challenge	Lynx	84%	6/90

Die besten Ballerspiele

Platz	Titel	System	Power-Wertung
1	Thunder Force III	Mega Drive	85%
2	Hellfire	Mega Drive	84%
3	Super Darius	PC-Engine/CD	82%
4	Nemesis	Game Boy	80%
5	Super Darius	PC-Engine	80%
6	Cybercore	PC-Engine	79%
7	Aero Blasters	PC-Engine	79%
8	Elemental Master	Mega Drive	79%
9	Wings of Death	Atari ST	77%
10	Z-Out	Amiga	76%

Die besten Computerspiele

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(3) Ultima VI	MS-DOS	92%	5/90
2	(4) Railroad Tycoon	MS-DOS	92%	7/90
3	(5) Secret of Monkey Island	MS-DOS	92%	1/91
4	(5) Lemmings	Amiga	92%	2/91
5	(—) Chaos Strikes Back	Amiga	92%	3/91
6	(6) Rainbow Island	Amiga	91%	4/90
7	(7) Rainbow Island	Atari ST	90%	6/90
8	(8) Ultima V	Atari ST	90%	4/90
9	(9) Pirates	Amiga	89%	4/90
10	(10) Klax	Atari ST	89%	5/90
11	(11) Klax	Amiga	89%	8/90
12	(12) Bane of the Cosmic Forge	MS-DOS	89%	2/91
13	(15) Wonderland	MS-DOS	88%	10/90
14	(16) Wing Commander	MS-DOS	88%	12/90
15	(17) Silent Service II	MS-DOS	87%	10/90
16	(18) Ishido	MS-DOS	87%	11/90
17	(19) Ishido	Amiga	87%	12/90
18	(20) Sim Earth	Macintosh	87%	2/91
19	(—) Command HQ	MS-DOS	87%	3/91
20	(—) Cadaver	Amiga	86%	1/91

Die besten Videospiele

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Tetris	Game Boy	96%	4/90
2	(—) Super Mario World	Super Famicom	94%	3/91
3	(4) Tennis	Game Boy	90%	4/90
4	(5) Klax	Lynx	90%	12/90
5	(6) Klax	PC-Engine	90%	12/90
6	(7) Tetris	Nintendo	89%	8/90
7	(8) Klax	Mega Drive	89%	12/90
8	(9) Shanghai II	PC-Engine	88%	9/90
9	(10) Super Mario Land	Game Boy	88%	4/90
10	(11) Puzzle Boy	Game Boy	88%	4/90



ca. 50.000 Computerbesitzer erhalten regelmäßig unsere kostenlose Preisliste. Sie auch, wenn Sie wollen.

Selt über 5 Jahren sind wir Deutschlands beliebtestes Softwarehaus *

* laut ASM-Umfrage nach dem beliebtesten Softwarehaus mit dem besten Service

Mehr als 1100 Musikvideos und 350 Spielfilme zur Auswahl! Kostenlose Videopreisliste anfordern!

Programme	Amiga	Atari ST
Bedlands	48 90	46 90
Battlestorm *	58 90	—
Bane of the Cosmic Forge	98 90	—
Car Vap	58 90	58 90
Chase HQ II *	58 90	58 90
Defender II *	46 90	46 90
Duck Tales	68 90	—
Gem X	39 90	39 90
Metal Masters *	61 90	61 90
N.A.R.C. *	58 90	58 90
Nine Lives *	48 90	48 90
Operation Com-Bat *	58 90	58 90
Poo Up *	54 90	54 90
Pyramax *	46 90	46 90
Team Suzuki *	58 90	58 90
Total Recall *	58 90	58 90
Turman II *	59 90	59 90
Ultimate Ride	58 90	58 90
Warlords *	65 90	—

RED BARON

(EGA oder VGA)

Ein irrer Flugsimulator mit 8 Flugzeugtypen und massig Missionen

MS-DOS 93.90

GENGHIS KHAN **

AMIGA 86.90

MS-DOS 86.90

MS-DOS

Battlesch II	77 90
Countdown	70 90
Crown *	64 90
Dark Squire *	73 90
Duck Tales	68 90
F 29 Retaliator *	72 90
Gem X *	39 90
Lynx	66 90
Moonbase	96 90
Nam *	66 90
Rise of the Dragon	92 90
Sim City Architectural	36 90
Sim City Architectural II	36 90
Sim Earth *	94 90
Total Recall *	72 90
Warlords *	65 90
Wing Commander Mission Disk I	38 90
Zaxxon *	61 90

THE POWER

AMIGA 29.90

Atari ST 29.90

MS-DOS 29.90

VIDEOKONSOLEN

Achtung aufgepaßt! Wir führen das volle Programm: PC Engine, Sega Mega Drive, Nintendo Game Boy, Atari Lynx. Viele Importspiele bei uns zu super Preisen erhältlich. Game Boy - Spiele führen wir oft mit deutscher Kurzanleitung. Interessiert? Sofort unsere kostenlose Preisliste anfordern für die volle Information!

JOYSOFT finden Sie in...

Köln 41 VERSANDZENTRALE

Gottesweg 157, Tel. 02 21 / 44 30 56

Köln 1

Mathiasstr. 24-26, Tel. 02 21 / 23 95 26

Bonn

Münsterstr. 18, Tel. 02 26 / 65 97 26

Düsseldorf 1

Pempelerstr. 47, Tel. 02 11 / 36 44 45

DAS KLEINGEDRUCKTE

Innen und Pressänderungen vorbehalten.
MR Streichen: * = gemeinschaftliche Anrede waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar, werden jedoch in Kürze lieferbar. (**) = deutsche Anleihe

Deutschlands leistungsfähigsten

BLITZ-VERSAND

erreichen Sie unter der

SAMMELNUMMER

02 21 - 44 30 56

POWER FORUM

HALL OF FAME

HIGHSCORES

Diese halbe Seite der POWER PLAY ist für Eure Topleistungen, die Ihr in Highscore-Schlachten auf Computer-, Video- und Automaten-spielen erreicht habt, reserviert. Aus allen Einsendungen suchen wir die besten Leistungen heraus und drucken sie hier ab. Die Namen der Super-spieler werden natürlich auch genannt. Als zusätzliches Bonbon drucken wir von zwei Einsendungen auch das Foto der Highscore-Jäger ab.

Ab der nächsten Ausgabe führen wir außerdem einen

Spezial-Highscore ein. Gesucht wird jeden Monat eine besonders fette Punktzahl für ein aktuelles Spiel. Für die übernächste Ausgabe suchen wir den besten Piloten der Flugsimulation für PC's **Red Baron**. mh

Schickt Eure Highscores und Eure Schwarzweißfotos (keine Fotokopien!) an folgende Adresse:

Markt & Technik Verlag AG

Redaktion Power Play

Kennwort: Hall of Fame

Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar bei München



Furios ballert sich Annegret durch Nemesis



Florian geht mit seinem Game Boy auf Virenjagd

Wie gut seid Ihr in Eurem Lieblingsspiel? Hier findet Ihr die Bestleistungen anderer **POWER-PLAY-Leser**

Super Mario Land

Game Boy: 724.900 von Christian Abler, Hindelang

Wings of Death

Amiga: 464.900 von Alex Voit, München

Strider

Mega Drive: 134.550 von Thomas Denk, Mülheim

Nemesis

Game Boy: 315.600 von Annegret Dreher, Remagen

Turrican

C 64: 2.213.810 von Rainer Schulz, Wardenburg

Dr. Mario

Game Boy: 97.810 von Florian Wahl, Stuttgart

Thunderforce III

Mega Drive: 3.756.580 von Goran Galic,

Spiderman

Game Boy: 150.173 von Tim Drosdatis, Hamburg

Slime World

Lynx: 11.617.500 von Regina Piczlewicz, Eresing

Xenophobe

Lynx: 295.236 von Dietmar Schettgen, Velbert

David's Midnight Magic

C 64: 1.128.340 von Thomas Foltin, Dinkelsbühl

Wings of Death

ST: 295.955 von Andreas Krohn, Cottbus

Life Force

NES: 263.930 von Eduard Weber, CH-Schweiz

Puzznic

Game Boy: 1.270.119 von Hannes Moser, Jenbach

Paradroid 90

Amiga: 77.155 von Matthias Seifert, Oberfladungen

The background of the magazine cover is a detailed illustration of a samurai warrior on horseback. The samurai is wearing traditional armor, including a helmet with a crest, and is holding a sword. The horse is also depicted in a dynamic, galloping pose. The overall style is reminiscent of classic Japanese woodblock prints but with a more modern, detailed aesthetic.

POWER

TIPS

Heft
4/91

**ZUM
SAMMELN!**

Power-Tips

Computerspieletips

Buck Rogers	62
King's Quest V	70
Powermonger	72
Sorcerers Get All The Girls	74
Mean Streets	78
Silent Service II	78
Chaos strikes back	78
Cadaver	78
Transworld	79

Ishido	79
Schummelecke	
Manix, Loopz, Lettrix, Rick Dangerous, Night Shift, Resolution 101	75
Dr. Bobo antwortet	
Paradroid '90, Die Antwort zu Final Fantasy Legend, Die Antwort zu Might & Magic II, Castle Master	69
Videospieletips	
Teenage Turtles	80

Shadow Dancer	80
Super Mario World	80
Galaga '88	84
Battle Ping Pong	84
Castlevania	85
Cyberball	85
Goonies II	87
Super Monaco GP	87
Super Mario Land	87
Clue Book	
Dragon Wars Teil 4	89
Might & Magic II Monsterliste Teil 2	

Verlag Markt & Technik
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
80113 Haar bei München

Hallo Computerspiele-
Fans!



Allerseits frohe Ostern und viel Glück bei der Eiersuche wünscht das **POWERPLAY-TIPS-TEAM**.

Wenn Euch die Sucherei auf die Nerven geht, dann entspannt Euch am besten vor dem Computer und probiert unsere neuesten Tips aus. In dieser Ausgabe halten wir einen besonderen Leckerbissen für Euch bereit: **Ex-POWERPLAY-Redakteur** und Lucasfilm-Pressesprecher **Boris Schneider** kehrt zu seinen Wurzeln zurück. Als Adventure-Fan der ersten Stunde, löste er in vielen ausgedehnten Mittagspausen und Nachtsitzungen das neueste Adventure von Meister Steven Meretzky "Spellcasting 101 — Sorcer-

ers Get All The Girls". Meretzky, dem wir schon solche Klassiker wie "Hitchhikers Guide to the Galaxy" und "Leather Goddess of Phobos" verdanken, ist jetzt bei der neuen amerikanischen Softwarefirma "Legend" unter Vertrag. Hoffentlich hören wir noch öfter von diesem genialen Autor.

Natürlich haben sich noch eine ganze Menge anderer "Profi"s an dieser Ausgabe beteiligt. Andre Beineke Lösung zu "Buck Rogers Countdown to Doomsday" samt Edelkarten ist uns eine 500-DM-Prämie wert. Auch die anderen Einsenden gehen nicht leer aus. Wir sehen uns in einem Monat wieder. Viel Spaß wünscht Euch, Volker

ter, wo man den nächsten Auftrag (den Weltraum nach wertvollen Dingen absuchen) erhält, und die Charaktere trainieren kann. Danach begibt man sich zum Port und fliegt los. Nach einigen Tagen findet man tatsächlich etwas Besonderes: ein scheinbar verlassenes, herumtreibendes Raumschiff... Man dockt an und betritt das Raumschiff, worauf sich die Tür hinter einem schießt und man auf dem Raumschiff gefangen ist. Man sollte sich so lange umsehen (nie den Luftschacht benutzen, da hier ein einzelner Charakter von einem Large ECG angegriffen wird), bis man von ECGs und danach von Robotern angegriffen wird. Man ist jetzt mit einem Gehirn-Parasiten infiziert (er macht sich durch leichte Zuckungen und/oder Hautausschlag bemerkbar). Jetzt sollte man sich schnellstens über Punkt 4 zum Medizincomputer bei Punkt 5 begeben, wo man sich heilt und gegen den Parasiten immun gemacht wird (hier benötigt man einen guten Programm-Skill). Anschließend erledigt man die noch fehlenden Punkte von 1 bis 8. Danach trifft man bei Punkt 9 Scott, dos und verbindet die Drähte am Terminal nebenan. Scott meint dann, man sollte Argon-Gas im Schiff verströmen lassen, um die ECGs zu töten. Also holt man die Argon-Kanister von Punkt 10 und verbindet sie bei Punkt 12 mit der Lüftung. Da die ECGs den Luftkreislauf umdrehen, muß man diesen bei Punkt 14 wieder richtig einstellen, dazu repariert der Mechaniker das Terminal. Die ECGs wollen dies aber verhindern und versuchen anzugreifen. Sie kommen allerdings nicht mehr dazu, da der Mechaniker rechtzeitig fertig wird, und das Gas die ECGs tötet. Ein Stage 3 ECG lebt allerdings noch und schaltet die Selbstzerstörung ein. Jetzt begibt man sich über den Luftschacht auf Level 9 und von dort aus über die Treppe auf Level 10, wo man bei Punkt 15 die Selbstzerstörung ausschaltet und das Stage 3 ECG besiegt. Dann findet man ein weiteres Stage 3 ECG, das die Kommandozentrale mit einem Demo-Charge in die Luft sprengen will. Man beschießt es, worauf es in die Bording Tube fällt und sich selbst sprengt.

Dann endlich kann man nach Salvation zurückkehren und dort trainieren. Das nächste

ste Ziel ist die RAM-Base bei Ceres im Asteroid Belt. Man sollte jedoch erst nach Tycho fliegen und dort für jeden Protective Goggles kaufen. In der Asteroid Base, die ich nicht als Karte gedruckt habe, da sie zwei DIN A4-Blätter benötigt hätte, geht man 1 Süd (bluff), 2 Süd, 8 West, 39 Süd, 2 Ost (alles mitnehmen), 2 Ost, 1 Süd und benutzt dort den Fahrstuhl nach unten, worauf dieser gesprengt wird. Unten geht man Nord, West (Booty), 7 W, 13 S, 10 O. N. Dort findet man Pläne für einen neuartigen Laser. Den Laser beschichtigt man nach S, 6 O. Dann befreit man die Kinder nach 16 W, 13 N, 22 O (+ EXP) und holt nach 33 O, 13 S, 15 W eine Keypad. Anschließend befreit man nach 15 O, 13 N, 37 W, 12 N, O die Kaninchen (K + EXP). Jetzt begibt man sich zu einem Computer (W, 9 N, 2 W, S) und holt sich von diesem weitere Daten über den Laser (mit insert card; DNA) und erhält log 39 (+ EXP). Jetzt steigt man mit Hilfe eines Seils nach N, 2 O, 21 S, 29 O, S den Schacht hinauf und bringt die Kinder mit N, 5 O, 2 S (Booty), 2 N, 2 W, N (Booty), 39 N, 8 W, 4 N zu ihrem Schiff (+ EXP). Dann verläßt man die Raumstation mit 3 S, 29 W, 4 N.

Kaum ist man losgeflogen, gerät man auch schon in einen Hinterhalt; Piraten greifen an und beschädigen das Schiff schwer. Jetzt wählt man "wait" und "attack". Man kämpft jetzt gegen sechs Piraten, denen man nach dem Kampf ihre Waffen und Rüstungen abnehmen sollte. Dann versucht man, zurück in sein Schiff zu kommen, wird dabei aber niedergeschlagen und gefangengenommen. Man erwacht in einer Zelle im Piratenschiff. Sofort wird man zu Talon, dem Anführer der Piraten geführt (fliehen nutzt nichts) und erhält den Log Entry 44. Wer will, kann gegen ihn kämpfen (er ist einfach zu besiegen: man versteckt sich hinter einer Mauer und macht so lange "intimidate", bis man den Kampf abbrechen kann), allerdings kann man sich nicht in der Armory auf Level 12 bedienen und erhält weniger EXP als sonst, aber man kann das Schiff zusammen mit Buck Rogers, der nach einem gewonnenen Kampf auftaucht, sofort verlassen (+ EXP). Hat man sich entschieden, nicht zu kämpfen, wird man zurück in seine Zelle geführt, bricht aber sofort wieder aus (mit Bypass

TIP DES MONATS

Buck Rogers

Die Prämie von 500 DM der den Tip des Monats geht diesmal an Andre Beineke aus Bad Salzuflen für seine hervorragende "Buck Rogers"-Lösung. Mit seinen fantastischen Karten sind alle Orientierungsschwierigkeiten überwunden.

Das Spiel beginnt auf dem Chicagorg Spaceport, wo man nach einer kurzen Ansprache eines Neo-Offiziers zu einem Raumschiff geführt wird, das einen zur Raumstation "Salvation" bringen soll. Dabei wird

der Raumhafen aber von RAM-Truppen angegriffen. Nachdem man den ersten Schritt gemacht hat, findet man einen sterbenden Offizier, von dem man erfährt, daß man das Raketenabwehrsystem wieder anschalten muß, um die RAM-Truppen zu vertreiben. Dieses befindet sich bei Punkt 1. Man sollte dort jedoch erst nach mindestens sechs Kämpfen ankommen, da man in jedem Kampf einen Smart Suit, einige Spacesuits und ein paar Laser Pistols erobern kann. Man sollte soviel mitnehmen wie man kann, da man die überschüssigen Waffen und Rüstungen später verkaufen kann. Nachdem Punkt 1 geschafft ist, wird man nach Salvation geflogen. Dort begibt man sich als erstes ins Depot, wo man alles verkauft, was man nicht mehr benötigt (man sollte ca. 15000 credits zusammenbekommen).

Von dem Geld kauft man jedem eine Breathing Mask und für jeweils zwei Charaktere Rocket Pistols (100 Schuß) und Sonic Stunners (50 Schuß). Trotzdem sollte jeder eine Laser Pistol behalten. Anschließend geht man ins Headquar-

Erläuterungen der einzelnen Punkte

Chicago Spaceport:

1: K + Technik (charge, grenade) => EXP + 1000 Cr.

RAM Spy Ship:

- 1: Toter + Log 38
- 2: Pflanz (attack) => Log 50 + EXP
- 3: Log 21
- 4: Computer (take) + 5 Antidote
- 5: Log 28 + Heilcomputer (reprogram)
- 6: Log 7
- 7: Log 60
- 8: Log 17
- 9: Log 54
- 10: nach 9: Argon Tanks
- 11: nach 9: K
- 12: Air Sampling Equipment (nach 10: EXP)
- 13: nach 12: K
- 14: nach 12: Terminal für Luftkreislauf + EXP
- 15: nach 14: Selbstzerstörungsmechanismus + EXP + K

Pirate Cruiser:

- 1: Clinic (jeder wird geheilt)
- 2: Talons Room + Log 14
- 3: Armory (etliche Waffen)
- 4: nach 2 deponiert man hier die Sprengladungen
- 5: vor 4: mörderischer Kampf
- 6: mörderischer Kampf

Radium Mines:

- 1: Defense Control System (reprogram) => EXP
- 2: vor 1: F + Schussfeld
- 3: Jason Dupere

Desert Runner Village:

- 1: Desert Runners (join) => K => (join) => K
- 2: Lun. Heat Gun + Red Passcard + Grenade (explodiert) => 4
- 3: Brennendes Haus (explore) => F oder Rettung von Desert Runners
- 4: (Orientierungspunkt)

Gradivus Mons:

- 1: Tür (use passcard, yes, 1, evtl. workers, yes)
- 2: Log 35 + Elevator
- 3: Schacht nach oben (Tür aufsprengen)
- 4: Log 66
- 5: Blue Card + EXP
- 6: Techniker + White Card
- 7: Treppe zu Level 4 => Log 71
- 8: Lift
- 9: um durch die Tür im Süden zu kommen, muß man alle Waffen ablegen

Lowlander Village:

- 1: RAM Officer (steal keys) => Keys
- 2: Lowlander (talk) => Log 45 + EXP
- 3: 2 Lowlander mit Fluchtplan
- 4: Code für 6: nach 6: Log 46 + EXP
- 5: Zane (kleiner Lowlander)
- 6: Medical Supply für 4 + Antidotes + Waffen
- 7: Acid Frogs (nicht freilassen !)

Venusian Cave + Venusian RAM Base:

- 1: Techniker (interrogate => EXP => tie him up => Log 30)
- 2: Detonation Keypad
- 3: Control Box + Explosive Grenades (yes => EXP)
- 4: (Orientierungspunkt)
- 5: RAM Warriors (intimidate, show mercy) => EXP
- 6: Wissenschaftler mit Log 52
- 7: Lancon
- 8: nach 7: Lockpick

Prison near Juno:

- 1: K + 2000 Credits + Rocket Launcher + Atha

Mariposa Three:

- 1: Colonel Wilma + Log 4
- 2: Parrot (feed) => Password: Bastille
- 3: Log 8
- 4: K + Schussfeld
- 5: Parade (yes, bei Patroli: evade, bei Plaza: yes => 7)
- 6: Parade

Core:

- 1: Weapon Controls (no)
- 2: Copper Coin (grab coin)
- 3: Closet (yes, yes, yes) => Silver Coin
- 4: Gold Coin (yes)
- 5: Old Man (BASTILLE, yes)
- 6: Guard: nach 2-4: yes => 7
- 7: Sun King + Log 29 (oui, non, oui)
- 8: Power Room (yes)

Asteroid near Psyche:

- 1: sterbender Miner
- 2: Explosive Grenades + Sprengladung
- 3: K + Lun. Smart Suit + Credits
- 4: K + Battle Armor with Fields

Solar System:

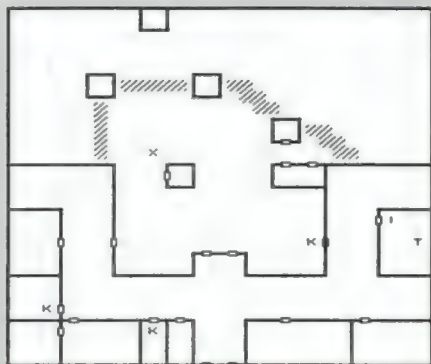
- 1: Mercury: Hielo / Mariposa 3
- 2: Venus : New Elysium / Lowlands
- 3: Luna : Tycho / Salvation
- 4: Mars : Pavonis / High Deserts
- 5: Ceres / Asteroid Base
- 6: Thule / Prison
- 7: Aurora
- 8: Hygeia / Comm Center
- 9: Pallas
- 10: Fortuna
- 11: Vester
- 12: Psyche / Asteroid
- 13: Juno / Prison

Security). Auf dem Gang trifft man Buck Rogers, der einem seine Ausrüstung zurückgibt und sich der Gruppe anschließt. Dann holt man die Gegenstände aus der Zelle am Ende des Ganges und fährt anschließend mit dem Fahrstuhl zu Punkt 2 und 3 auf Level 12. Bei Punkt 2 holt man sich die Pläne des Raumschiffs, bei Punkt 3 gibt es einen Rocket Launcher und andere Gegenstände. Dann bringt man die Sprengladungen bei Punkt 4 (Level 10) an. Jetzt kann man die Terminals auf Level 1 abschalten und über Level 11 fliehen (+ EXP). Buck fliegt nach Salvation.

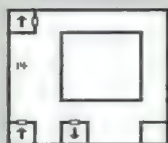
Dort angekommen, trainiert man und bekommt den Auftrag, einen in den Minen bei Thule gefangenen Neo-Agenten zu befreien. Zuerst jedoch fliegt man nach Hielo (Mercury), wo man jedem einen ECM Package kauft. Danach fliegt man nach Thule. Sollte man jetzt oder irgendwann später einem "Mer. Med. Cruiser" begegnen, sollte man angreifen

und "boarden", da man hier zwei Plasma Throwers und tolle Rüstungen erobern kann. Ist man in den Minen angekommen, wird man einige Male von extrem starken Robotern angegriffen. Man sollte sich hier nicht schämen, auch einmal den Spiel-Level herunterzuschalten, die Erfahrungspunkte, die man bekommt, ändern sich dadurch nicht. Besonders beim zweiten Kampf ist dies zu empfehlen, da ein gleich drei Roboter auf einmal angreifen. Man übersteht die Kämpfe am besten, wenn man seine Charaktere so aufstellt, daß die Roboter ihre Plasma Thrower bzw. Rocket Launcher nicht einsetzen können, ohne sich selbst oder einen anderen Roboter zu treffen: Sie greifen dann normal an. Hat man sich bis zu Punkt 1 durchgeschlagen, schaltet man dort die Waffensysteme aus (hierzu sollte man einen sehr guten Programm-Skill haben, da man bei jedem Fehlversuch von einem Combat Bot angegriffen wird) und kann nun an den La-

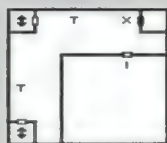
CHICAGORG SPACEPORT



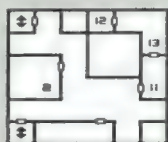
RAM SPY SHIP



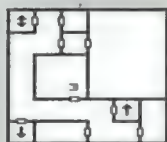
LEVEL 1



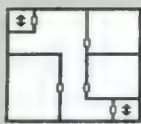
LEVEL 2



LEVEL 3



LEVEL 4



LEVEL 5

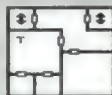


LEVEL 6

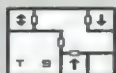
RAM SPY SHIP



LEVEL 7



LEVEL 8



LEVEL 9

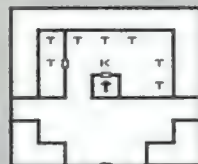


LEVEL 10

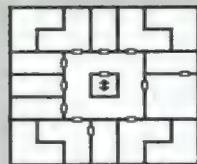


LEVEL 0

PIRATE CRUISER



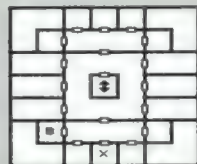
LEVEL 1



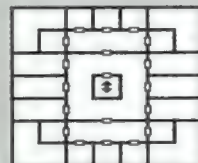
LEVEL 2



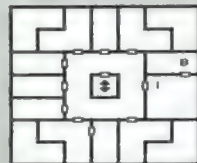
LEVEL 3+4



LEVEL 5

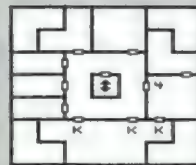


LEVEL 6+8+9

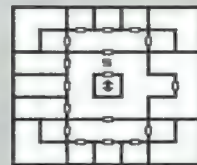


LEVEL 7

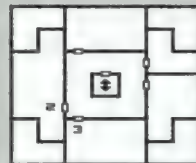
PIRATE CRUISER



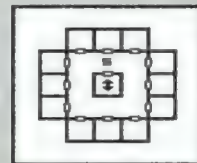
LEVEL 10



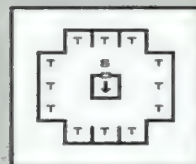
LEVEL 11



LEVEL 12



LEVEL 13+14



LEVEL 15

Hier ein paar Karten, damit Ihr nicht gleich am Anfang des Raumabenteuers mit Eurer Party verlorengeht. Im Piratenschiff läuft Euch übrigens Buck Rogers über den Weg.

Name des Gegners	HP	AC	bes. Ausrüstung/Besonderheiten	EXP.
Acid Frog	36	5	---/Gift (-HP)	625
Acidium	42	4	---/50% der Treffer: Schaden	650
Desert Ape	48	1	---/Hitzeresistent	625
Hexadillo	36	1	---/Hitzeresistent	450
Hypercrab	24	3	---	125
Hypercorp	24	5	---/Gift (-) bewusstlos	200
Hypersnake	24	8	---	200
Large E.C. Gennie	33	1	---/Gift (-) bewusstlos	250
Mar. H.S. Robot	77	0	---/Hitzeresistent	1250
Mar. Leader	49	-2	Plasma Thrower, BTL Armor	450
Mar. Technician	24	4	---	300
Mar. Warrior	38	0	---	400
RAM Assault Bot	72	-2	---/benutzt Plasma Thrower	1250
RAM Combat Bot	68	-4	---/benutzt Rocket Launcher	2300
RAM G.D. Gennie	32	6	---/Dizzy	125
RAM H.D. Robot	30	4	---	250
RAM H.S. Robot	55	*2	---	600
RAM L.D. Robot	20	6	---	150
RAM Mar. CGennie	40	0	Stun Grenade	200
RAM Mar. CGennie	56	-2	BTL Armor	450
RAM Technician	16	10/4	---	125
RAM Ven. CGennie	48	0	Mini Explosive Grenade	300
RAM Warrior	24	1	---	125
P. Combat Robot	60	0	---/benutzt Mini Expl. Grenade	550
Pirate Leader	35	2	Stun Grenade	200
Pirate Warrior	28	2	---	125
Suid Squid	36	4	---/Hitzeresistent	425
Small E.C. Gennie	18	3	---/Dizzy	125
Spacerat	10	6	---	125
Stage 3 ECG	35	-1	Mar. Needle Gun, Mar. M. Sword	300
Swamp Hornet	18	6	---	125
Talon	90	-6	???	???
Tarrine Leader	24	6	---	75
Tarrine Warrior	16	6	---	75
Ursadner	54	4	---	700

Roboter können mit Rocket Pistols, Rocket Rifles, Sonic Stunners und Stun Grenades nicht getroffen werden.

Microwave Guns wirken nur gegen Gegner ohne Rüstung.

Erläuterungen zu den Karten:

| : = : Mauern
 | : : Tür
 | : : geschlossene Türen
 (hier kann man nicht durch)
 * : * : Geheimtür
 * : * : 'Schuttsfeld'
 (hier wird man zurückgeschubst)
 * : Kampf
 * : Booty
 * : Falle (-HP)
 * : Terminal
 * : Startpunkt
 * : * : Security Door
 * : * : Treppe/Lift/Schacht
 in die angegebenen Richtung

Lösungsservice Berry & Strothe

KOMPLETTLÖSUNGEN + PLÄNE:

- ★ Dragon Wars
- ★ Hillstar
- ★ Pool of Radiance
- ★ Champions of Krynn
- ★ Secret of the Silver Blades
- ★ Dungeon Master
- ★ Bloodwych Datadisc
- ★ Chaos strikes back
- ★ Dragonflight
- ★ Ultima III-VI
- ★ Buck Rogers
- ★ Legend of Faerghail
- ★ Might and Magic II
- ★ Elvira u.v.a.

Demnächst: Cadaver, Captive, (Vorbest. mögl. Liste anfordern)

Preis für Kpl.-Lösungen inkl. detail. Pläne DM 25,- zuzügl. Versandkosten NN DM 6,- Vork. VS DM 3,- ab 3 Kpl.-Lösungen inkl. Pläne keine Versandkosten!!!

Bestellung rund um die Uhr bei:
Lösungsservice RICHARD BERRY Tel.: 0911/795102
 Poppenreuther Str. 3, 8510 Furth

Neu: Jetzt auch Software für alle Systeme

THE SOFTWARE MARQUEE "HOTLINE"

DE 030/6944862

	PC	Amiga	ST		PC	Amiga	ST
Amiga + 512 KB	-	99,95	-	Elvira	89,95	70,95	70,95
A-10 Tank Killer	84,95	84,95	84,95	Eye of the Beholder	69,95*	69,95*	69,95*
Bard's Tale 3	69,95	69,95	-	Falcon MK II	-	-	-
B.A.T.	74,95	71,95	84,95	Flight of the Intruder	84,95	a.A.	a.A.
Battle Command	72,95*	65,95	65,95	Genghis Khan	84,95*	84,95*	-
BattleTech 2	84,95	a.A.	a.A.	Great Courts 2	69,95*	67,95	67,95*
Blue Max	79,95	-	-	Hard Nova	89,95	-	-
Buck Rogers	69,95	69,95	-	Horus Quest 2	89,95	-	-
Cadaver	71,95*	64,95	64,95	Imperium	72,95	64,95	64,95
Champions of Krynn	66,95	66,95	68,95*	It Came from Desert	74,95	69,95	69,95*
Chaos Strikes Back	-	a.A.	61,95	Kings Quest 5	89,95	-	-
Command HQ	61,95	-	-	Learnings	a.A.	99,95*	99,95*
Covert Action	59,95	69,95	69,95*	LightSpeed	87,95	-	-
Curse of Azure Bonds	88,95	-	-	Legend of Fairghail	70,95	64,95	64,95
Dragonflight-Special Ed.	72,95	69,95	69,95	Lord of the Rings I	84,95	-	-
Dungeon Wars	72,95	67,95	-	Masterblazer	72,95*	59,95	69,95
Dungeonmaster	94,95*	62,95	62,95	MI Tank Platoon	79,95	69,95	69,95

DYNAMIC SYSTEMS AUSTRIA

HAUPTST. 104 A-8784 TRIEBEN (15-19 Uhr Mo.-Fr.)

TEL: 03615/2736

Haben Sie Interesse an unserem Gesamtangebot? Kein Problem! Fordern Sie noch heute unseren GESAMTKATALOG kostenlos an!

AMIGA/ST-NEWS	Weitere Angebote aus unserem Lieferprogramm:	MS-DOS
Lemmings 649,-	A500 intern 512 KB, 1.8 MB/2 MB, absteig. 3090,-	Buck Rogers 849,-
Buck Rogers 749,-	SEGA-MEGA-DRIVE 3080,-	Crash Course 749,-
Chaos strikes back 599,-	GAMEBOY inkl. Tetris 51380,-	Isidoro 749,-
CASH (nur Amiga) 699,-	PC-ENGINE 2990,-	It Came from the Desert 799,-
Battle Command 899,-	Software für PC-ENGINE, SEGA-MEGA-DRIVE, GAMEBOY,...	Kila 649,-
Hard Drive 2 649,-	- Festplatten, Laufwerke, Joysticks	Larry Trinkle Pack 1190,-
MagiSoftum 849,-		M.U.D.S. 749,-
Panza Kick Boxing 749,-		Railroad Tycoon 699,-
Puzzle 649,-		Secret of the Monkey Isl. 749,-
Rick Dangerous 2 599,-		Service II 699,-
Thalun I First Year 749,-		Team Yankee 849,-
Wolfpack 699,-		Ultima VI 699,-
Powermanger 699,-		Wing Commander 899,-

! Neu im Programm !

★ NES ★ Mega Drive ★ Master System ★ Game Boy ★ Lynx ★

	PC	Amiga	ST		PC	Amiga	ST
MIG 29 Fulcrum	84,95	79,95	79,95	Sim City	68,95	68,95	68,95
Moon Base	119,95	-	-	SimCity Architecture Icd	39,95	39,95	39,95
Monkey Island (dt.)	72,95	69,95*	69,95*	Sim Earth	89,95	a.A.	a.A.
M.U.D.S.	69,95	64,95	64,95	Somers	-	-	-
NAM 1965-75	84,95*	69,95*	69,95*	Soundblaster-Karte	399,-	-	-
Neuromancer	62,95	59,95	-	Space Quest 4	39,95*	-	-
Nightshift	54,95	54,95	54,95	Speedball 2	71,95*	65,95	65,95
On the Road	67,95*	67,95	67,95	Their Finest Hour 1	69,95	69,95	69,95
PGA Tour Golf	65,95	65,95*	65,95*	Their Finest Hour 2	79,95*	-	-
Pirates	39,95	59,95	59,95	Trineworld	69,95	65,95	65,95
Pool of Radiance	64,95	64,95	64,95	Ultima 5	71,95	71,95	71,95
Powermanger	72,95*	68,95	68,95	Ultima 6	79,95	-	-
Railroad Tycoon	81,95	81,95*	81,95*	Warlords	67,95*	67,95*	-
Red Baron	84,95	-	-	Wing Commander	79,95	79,95*	-
Savage Fyrnne	80,95	-	-	WingChrm. SecretMission	99,95	-	-
Secret of Silver Blades	65,95	65,95*	65,95*	Wolfpack	84,95	72,95	72,95*
Silent Service 2	84,95	84,95*	84,95*	Wonderland	82,95	70,95*	70,95*

Der Versand erfolgt per Nachnahme. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Preisangaben des Monats 10.11.1991, solange der Vorrat reicht. Bei 100 TDM Bestellwert bekommen Sie 2 TDM Versandkosten, bei 400 TDM 4 TDM, darüber ist der reine Spillversand. Lieferung 14 Tage. Nach 14 Tagen wird die Ware für Sie beschickt. Eine Bestellung ist nur bei 100 TDM Bestellwert möglich. Bei 100 TDM Lieferung und wenn Dienstag-Mittwoch 17 bis 21.00 Uhr die Zahlungen bei Warenabnahme bewandert, verschieben sich ebenfalls der Termin und der Warenabnahme. Bei Kartenzahlung gebührenfrei. Kartenzahlung ist nur bei Ausweisung (1187) möglich. Nicht lieferbar, und über nur nachbestellen. Versand erfolgt nach der Zeit und liegt im Bereich, dass die Lieferung selbst (nicht separat) selbst abholen. Jederzeit. Copyright 1991-92 by C&G.

sern bei Punkt 2 vorbei. Jetzt kann man Jason Dupere bei Punkt 3 befreien (wer will, kann sich auch um den Gefangenen in der Zelle nördlich von Dupere kümmern). Danach kann man die Minen verlassen und nach Salvation zurückkehren. Dort erfährt man das nächste Ziel: der RAM-Stützpunkt Gradivus Mons auf dem Mars. Bevor man jedoch dorthin fliegt, kauft man jedem ein Jet Pack und erledigt den Asteroiden bei Psyche, denn dort kann man Explosive Grenades (4D10 Schaden) und tolle Rüstungen (Lun. Smart Suit; Battle Armour with Fields) finden.

Die Gegner sind (im Gegensatz zu Thule) sehr einfach zu besiegen: es sind ECGs in allen Ausführungen (auch Stage 3 ECGs, deren Waffen man mitnehmen sollte). Man begibt sich zuerst zum sterbenden Miner bei Punkt 1, dann holt man die Gegenstände bei den Punkten 3 und 4. Danach holt man bei Punkt 2 die Explosive Grenades und schaltet den Zeitzähler für die Selbstzerstörung ein. Dann verläßt man schnell den Asteroiden (dabei wird man in der Boarding Tube noch einmal angegriffen) und fliegt zum Mars. Beim Anflug wird man von einem Scout Cruiser angegriffen, der aber kein großes Problem darstellen sollte. Auf dem Mars angekommen, erhält man den Log Entry 55. Man sollte so lange nach Osten gehen, bis Scott sich meldet und vor dem Angriff der RAM-Truppen auf die Desert Runner Village warnt. Also begibt man sich dorthin (der Kreis nordöstlich der Gruppe) und warnt die Einwohner (gaze, away, warning, Gliders, yes).

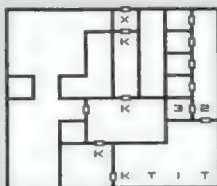
Dann begibt man sich zu Punkt 1 und kämpft dort zweimal mit den Desert Runners gegen die RAM-Truppen. Anschließend holt man sich bei Punkt 2 die Lun. Heat Gun und die Red Passcard (sollte man hier noch nichts finden, sollte man erst ein paar Desert Runners bei den Punkten 3 aus den Flammen retten und danach nochmals suchen). Hat man beides, findet man auch noch eine Granate, die aber sofort explodiert und einen Charakter Feuer fangen läßt. Bei Punkt 4 fischt man ihn mit Hilfe eines Seils aus dem Brunnen. Dann rettet man noch einige Desert Runners aus ihren brennenden Häusern (Punkt 3) und verläßt das Dorf dann. Man wird zum geheimen Lager der Desert Runners geführt.

Dort erhält man eine grüne Passcard und einen Plasma Thrower. Danach spricht man mit Tuscon und Atha, den Anführern des Dorfes (yes, Earth, 6mal yes). Tuscon will sich am blauen Felsen im Gebirge (8 N, 5 W) mit einem treffen. Dort schließt er sich der Gruppe an und führt sie nach Gradivus Mons.

Dort angekommen, begibt man sich über Punkt 1 (use Passcard, red, evtl. Workers, yes) und die Security Doors ins innere Gebäude, wo man die Terminals durchsuchen kann (man kann alle Terminals nach Daten untersuchen, muß dies aber nicht). Anschließend sprengt man die Tür vor Punkt 3 in die Luft und begibt sich im Schacht nach oben. Auf Level 1 befindet sich nichts Besonderes, so daß man gleich noch einmal "ascenden" kann. Auf Level 2 holt man sich dann bei Punkt 5 die blaue und bei Punkt 6 die weiße Passcard. Dann klettert man nochmals im Schacht nach oben (den Alarm kann man an den Terminals abstellen, wenn man will). Dort begibt man sich über die Treppe bei Punkt 7 auf Level 4, wo man auf die Plattform schießt und dann den Lift bei Punkt 8 benutzt. Derjenige, der den Lift bedient, wird dabei von einigen Technikern angegriffen. Hat man sie besiegt, richtet ein anderer Techniker den Laser auf die Gruppe, worauf ihn ein Charakter erschießt, und er auf den Kontrollcomputer fällt, welcher dadurch zerstört wird. Die Plattform stürzt ab. Unten angekommen, wird man von den Robotern angegriffen und erfährt danach, daß die Selbstzerstörung des Stützpunktes aktiviert wurde und verläßt Gradivus Mons (+ EXP; Log 70). Draußen trifft man Atha, die Tuscon wieder mitnimmt.

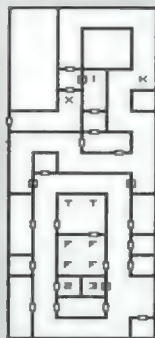
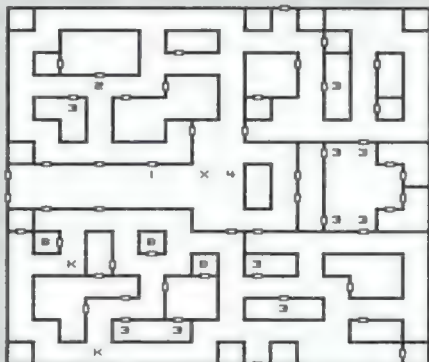
Danach verläßt man den Mars (Log 68). Auf dem Heimflug bemerkt man ein Raumschiff, das von RAM-Cruisern verfolgt wird. Man folgt ihm nach Ceres, wo man in der Bar erfährt, daß sich ein gewisser Justin Robeno nach Fortuna abgesetzt hat. Also fliegt man nach Fortuna, wo man im Restaurant nach dem Bestellen des Essens von RAM-Warriors angerempelt wird. Man folgt ihnen und greift sie an, als sie einen Techniker bedrohen. Der Techniker, es ist Justin, schließt sich der Gruppe an (+ EXP) und erzählt, er habe ein Gerät in der Bücherei von Pavonis versteckt. Dort angekommen,

RADIUM MINES NEAR THULE

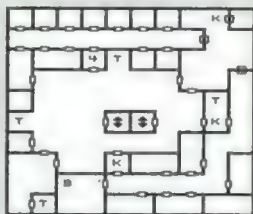


Im Desert Runner Village solltet ihr Euch mit den Eingeborenen gut stellen. Sie können Euch noch im weiteren Kampf nützlich sein.

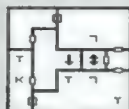
DESERT RUNNER VILLAGE



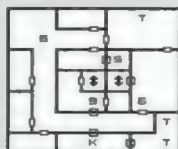
LEVEL 0



LEVEL 1



LEVEL 3



LEVEL 2

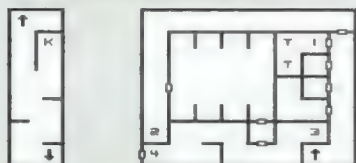


LEVEL 4

LOWLANDER VILLAGE



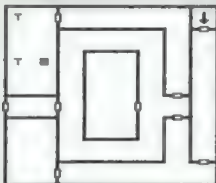
VENUSIAN CAVE



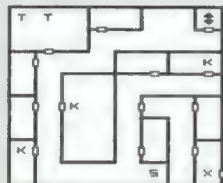
LEVEL 1

LEVEL 2

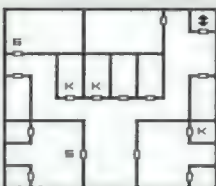
VENUSIAN RAM BASE



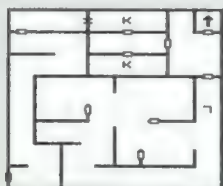
LEVEL 1



LEVEL 2

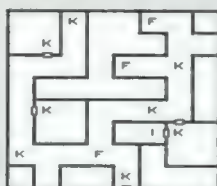


LEVEL 3



LEVEL 4

PRISON NEAR JUNO



wird man zweimal angegriffen und kann dann zurück nach Salvation fliegen.

Die nächste Station sind die Venus Lowlands, wo man nach einigen Schritten einige Lowlander trifft (answer, yes, Kampf gegen RAM-Truppen). Leander schließt sich der Gruppe an (+ EXP). Auf dem Weg zum Lowlanderdorf (im NW der Karte) trifft man einen verstörten Lowlander, dem man hilft (yes, yes, fight). Nach dem Kampf sollte man die Granaten der CGennies mitnehmen. Im Dorf angekommen, nimmt man als erstes bei Punkt 1 einem RAM-Offizier dessen Schlüssel ab. Dann besucht man bei Punkt 2 den Lowlander und rettet bei Punkt 5 Zane, einen kleinen Lowlander, auf den man im Kampf besonders achtgeben sollte (er hat nur vier HP). Danach trifft man bei Punkt 4 einige Lowlander, denen man von Punkt 6 das Medical Kitt holt (Log 46). Man verläßt das Dorf und betritt die sechs Felder südlich gelegene Höhle. Dort steigt man die Leiter zu Level 2 hinunter. Zuerst holt man sich den Schlüssel des Technikers bei Punkt 1, mit dem man zu Punkt 2 gelangen kann, wo man den Zünder für die Sprengladung bei Punkt 3 erhält. Dort wählt man "yes", worauf man automatisch sämtliche Gleiter mit Sprengladungen versieht und diese zündet. Danach geht man durch die Tür westlich von Punkt 4 zum RAM-Stützpunkt. Man beginnt auf Level 2, von wo aus man sich zum Aufzug vorarbeitet und auf Level 3 fährt. Dort erledigt man Punkt 5 und besucht dann die Wissenschaftler bei Punkt 6. Diese geben einem den Auftrag, Landon zu suchen. Man findet ihn bei Punkt 7.

Da man Zane's Sohn gerettet hat, ist er bereit, mit einem zusammenzuarbeiten und erzählt, daß bei Punkt 8 auf Level 1 das Lockpick sei. Man holt es und Landon meint nun, man solle die Geheimtür auf diesem Level suchen. Man geht durch sie hindurch und besucht wieder Landon. Jetzt soll man die Wissenschaftler holen. Hat man auch dies erledigt, verlassen die Lowlander den Stützpunkt durch einen Tunnel. Leander geht mit ihnen (+ EXP). Man verläßt zuerst den Stützpunkt durch die Tür auf Level 1 und dann die Venus. Im Raumschiff wird man gebeten, das Restaurant "Chez Luna" in Tycho zu besuchen. Dort trifft

man Wilma Deering, die einen bittet, einen Roboter zu zerstören, damit sie ungestört einen Informanten treffen kann.

Als Belohnung dafür erhält man eine Mer. Needle Gung und EXP. Wieder in Salvation, erfährt man, daß Atha, die Frau von Tuscon, entführt wurde und auf Juno gefangengehalten wird. Also fliegt man dorthin. Nach einigen schweren Kämpfen findet man Atha und einen Rocket Launcher bei Punkt 1. Man verläßt das Gefängnis automatisch. Wieder in Salvation, erhält man den letzten Auftrag: die Zerstörung des Domsday-Lasers auf Mariposa 3. Man fliegt also zum Merkur und betritt Mariposa 3. Nachdem man einem Roboter seine Ausweise (die vom Mars) gezeigt hat, trifft man abermals Wilma Deering, die einem einige Tips gibt und die Ausweise entgegennimmt. Bei Punkt 2 erhält man ein Paßwort: Bastille. Man begibt sich zu Punkt 5, wo man sich verkleidet und an der Parade teilnimmt. Sollte man während der Parade Sicherheitskräfte entdecken, wählt man "evade".

Die Parade verläßt man bei Holst Plaza (Punkt 7), von wo aus man in die "Core" gelangen kann (Tür östlich von Punkt 8). Dort holt man bei den Punkten 2 bis 4 die Münzen und gibt sie auf Level 4 der Wache bei Punkt 6, worauf man zum Sun King vorgelassen wird. Nach einigen Verhandlungen (oui, non, oui) schaltet dieser die Waffen in der Core aus und beauftragt einen, den Domsday Laser unter seine Kontrolle zu bringen. Man kann jetzt auf Level 9 gehen. Dort hört man, daß der Countdown des Lasers gerade anläuft. Man begibt sich sofort über die Treppe in der nordwestlichen Ecke auf Level 11 (Weapons Control) und schaltet bei Punkt 8 den Strom ab. Der Countdown wird abgebrochen und man hat jetzt wieder Zeit. Trotzdem sollte man sofort zu Punkt 9 gehen, da es auf Level 11 Zufallsbegegnungen mit Combat Bots gibt. Bei Punkt 9 besiegt man die Techniker, schaltet den Laser aus und die Selbstzerstörung ein. Der Sun King sieht dies natürlich nicht gern und schaltet die Waffen in der Core wieder ein. Also begibt man sich nach einem weiteren Kampf auf Level 10, wo man bei einem der Punkte 10 die Tür sprengt und mit einem kleinen Gleiter von der Station wegliegt.

ww



 <p>Fel: 06194 / 3372 10.00 € 12.00 € 14.00 €</p>	 <p>Eckhäuser, Privathäuser World of Windows Marktplatz 29 6231 Schönbach/Ts.</p>	 <p>VERBANDSGESTER Anmelden: 12.00 € Einreise: 1.00 €</p>	<p>SERVICE-LEISTUNGEN: Elpers Service 7.00 € Aufpreis</p> <p>Schon früher 3.00 Aufpreis</p>	<p>ACHTUNG: Besichtigungen ab 90,00 DM</p> <p>Versandkosten frei!</p>	<p>Inhaber: Jörg Eckhardt</p> <p>Druckfehler Änderungen vorbehalten</p>
---	---	--	---	---	--

BEI SPIELEN
NR. 1
IN WIEN
Postversand
österreichweit

1100 Wien, Gudrunstraße 158
Telefon: (0 222) 602 26 18

Hier spielt der Chef selbst!

	AMIGA	ATARI ST	PC/AT	
A-10 Tank Killer	85/90	94/90	88/90	
Gatekeeper	69/90	94/90	90/90	
Champions of Krynn	79/90	69/90	90/90	
Chaos strikes back *	69/90	94/90	90/90	
Dragons Fight	75/90	Dragon Flight	84/90	
Elvira komplett †	74/90	Elvira komplett †	81/90	
F-19 Stealth Fighter	74/90	F-19 Stealth Fighter	79/90	
F-29 Retaliator	64/90	F-16 Combat Pilot	69/90	
Indianapolis 500	64/90	F-16 Falcon	71/90	
Invest	58/90	F-29 Retaliator	69/90	
Ishido	69/90	Immortal	69/90	
Klix	54/90	Impenetrable	69/90	
Lemmings	74/90	Indiana Jones Jr.	69/90	
Lost Patrol	64/90	Nyx	54/90	
Lotus Esprit Turbo Challenge	64/90	Larry III	59/90	
M-1 Tank Platoon *	75/90	Midwinter	69/90	
Panda Kick Boxing	74/90	Panda Kick Boxing	4/90	
Panzerlord 90	64/90	Panzerlord	69/90	
Pool of Radiance	64/90	Populous	69/90	
Power Monger	4/90	Pool of Radiance *	69/90	
Roadmaster Tycoon *	95/90	Sim City	64/90	
The Forest Mouse	69/90	The Forest Mouse	74/90	
Ultima V	74/90	Turmoil	64/90	
Wings I MB	74/90	TV Sports Basketball *	4/90	
Wing Commander *	73/90	Ultima V *	74/90	
			Wonderland	54/90
			Wing Commander	84/90
			Wings II	89/90
			Wings III	89/90
			Wings IV	89/90
			Wings V	89/90
			Wings VI	89/90
			Wings VII	89/90
			Wings VIII	89/90
			Wings IX	89/90
			Wings X	89/90
			Wings XI	89/90
			Wings XII	89/90
			Wings XIII	89/90
			Wings XIV	89/90
			Wings XV	89/90
			Wings XVI	89/90
			Wings XVII	89/90
			Wings XVIII	89/90
			Wings XIX	89/90
			Wings XX	89/90
			Wings XXI	89/90
			Wings XXII	89/90
			Wings XXIII	89/90
			Wings XXIV	89/90
			Wings XXV	89/90
			Wings XXVI	89/90
			Wings XXVII	89/90
			Wings XXVIII	89/90
			Wings XXIX	89/90
			Wings XXX	89/90
			Wings XXXI	89/90
			Wings XXXII	89/90
			Wings XXXIII	89/90
			Wings XXXIV	89/90
			Wings XXXV	89/90
			Wings XXXVI	89/90
			Wings XXXVII	89/90
			Wings XXXVIII	89/90
			Wings XXXIX	89/90
			Wings XL	89/90
			Wings XLI	89/90
			Wings XLII	89/90
			Wings XLIII	89/90
			Wings XLIV	89/90
			Wings XLV	89/90
			Wings XLVI	89/90
			Wings XLVII	89/90
			Wings XLVIII	89/90
			Wings XLIX	89/90
			Wings L	89/90
			Wings LI	89/90
			Wings LII	89/90
			Wings LIII	89/90
			Wings LIV	89/90
			Wings LV	89/90
			Wings LVI	89/90
			Wings LVII	89/90
			Wings LVIII	89/90
			Wings LIX	89/90
			Wings LX	89/90
			Wings LXI	89/90
			Wings LXII	89/90
			Wings LXIII	89/90
			Wings LXIV	89/90
			Wings LXV	89/90
			Wings LXVI	89/90
			Wings LXVII	89/90
			Wings LXVIII	89/90
			Wings LXIX	89/90
			Wings LXX	89/90
			Wings LXXI	89/90
			Wings LXXII	89/90
			Wings LXXIII	89/90
			Wings LXXIV	89/90
			Wings LXXV	89/90
			Wings LXXVI	89/90
			Wings LXXVII	89/90
			Wings LXXVIII	89/90
			Wings LXXIX	89/90
			Wings LXXX	89/90
			Wings LXXXI	89/90
			Wings LXXXII	89/90
			Wings LXXXIII	89/90
			Wings LXXXIV	89/90
			Wings LXXXV	89/90
			Wings LXXXVI	89/90
			Wings LXXXVII	89/90
			Wings LXXXVIII	89/90
			Wings LXXXIX	89/90
			Wings LXXXX	89/90

Innium und Preisänderungen vorbehalten

Ständig Neuerscheinungen, bitte nachfragen.

Fax: (06074) 95347

Montag-Samstag von 10.00-19.00 Uhr

Michael Reimer • Brandenburger Str. 1 • 6074 Bödermark

LEVEL 2



LEVEL 9

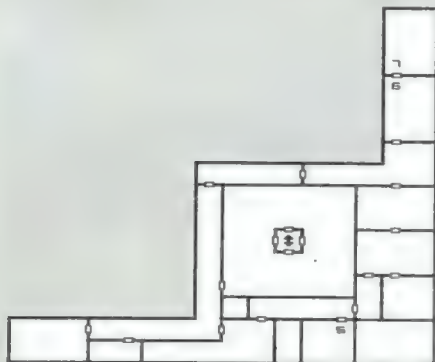
LEVEL 10

Die Levels 5 bis 8
bestehen nur aus einer Leiter

CORE

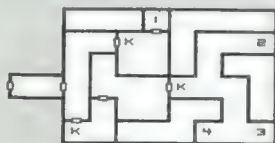


LEVEL 11



LEVEL 4

ASTEROID NEAR PSYCHE



Jetzt geht es dem
Doomsday-Laser an den
Kragen. Macht Euch
bereit für den
entscheidenden Kampf.



DR. BOBO ANTWORTET

Paradroid '90

Christian Mehl aus Gerden hat "Paradroid '90" bis ins dritte Schiff durchgespielt und alle Decks von Droiden befreit. Doch jedesmal wenn er das Schiff geschafft hat, behauptet der Schiffcomputer, daß noch 23 Droiden auf der U.S.F. Odyssey sind. Ein Weiterbeamen auf das nächste Schiff ist nicht möglich. Hat Christian etwas übersehen oder ist ein Fehler im Programm? vw

Die Antwort zu Final Fantasy Legend

Sven Kiesler aus Duisburg hat sich das tolle Rollenspiel für den Game Boy zugelegt. Nun treten bei ihm einige Probleme auf, die wir direkt beantworten können.

1. Wie besiegt man in der ersten Welt den Bandit King? Bisher sind alle seine Kämpfer bei dem Versuch gestorben.

Das ist ein einfaches Problem der Erfahrung. Offensichtlich besitzen Deine Charaktere noch nicht genug Hitpoints und Stärke. Also Geld sammeln und die nötigen Hitpoints einkaufen.

2. Kann man irgendwo Schätze finden, wie in der Anleitung beschrieben?

Kannst Du, aber leider nicht in der ersten Welt.

3. Wie oft verschwinden die Waffenpunkte?

Mit jedem Schlag ein Punkt Abzug. Am besten ist es, wenn man immer ein paar Reservewaffen im Rucksack hat. vw

tion E2 (5,4). Bei der Zeitmaschine muß allerdings sieben eingegeben werden, denn das 8. Jahrhundert zählt ja von 701-800!

2. Die Sache mit dem Orb ist wirklich nicht einfach. Man gibt die Orb einem NPC und "dropt" diesen aus der Party. Er läuft jetzt in das Gasthaus, von dem aus zuletzt gestartet wurde. Dort nehmt ihr den NPC wieder auf und seid so auch im Besitz der Kugel.

3. Das Lair von Mandagual befindet sich auf Position D2 (6,8), allerdings gibt es dort nur einen Kampf und keinen Dungeon.

4. Durch die Barriere zu Corak's Body in Corak's Cavern können nur Kleriker und Diebe gelangen. Dies aber auch nur, wenn sie Corak's Soul dabei haben. Diese ist nach einem Kampf mit acht Ghosts auf Position C1 (10,15) zu finden.

Nun noch ein Hinweis für das "Endrätsel". Kurz vor Beendigung des Spiels muß ein Rätsel unter Zeitdruck gelöst werden (15 Minuten). Jürgen kann leider kein Lösungswort angeben, weil die Buchstaben jedes Mal neu ausgewürfelt werden. Es wird eine scheinbar wirre Kombination von Buchstaben angeboten. Diese müssen umsortiert werden. Das alles ergibt einen Satz. Das Lösungswort "Preamble" muß nun aus den entsprechenden Buchstaben zusammengesetzt werden. Danach ist das Spiel endlich beendet. vw

Castle Master

Bernhard Roßberg aus Braunschweig ist bisher erfolgreich auf Geisterjagd gegangen und hat auch schon neun der Schlüssel aufgesammelt. Ausgerechnet der Schlüssel zum "King's Solar" fehlt ihm noch. Kann jemand von Euch den genauen Fundort dieses letzten Schlüssels beschreiben? vw

Die Antwort zu Might & Magic II

Marc Wendel aus Udenheim hatte Probleme mit dem Elemental Orb. Jürgen Braun aus Limburg weiß ein paar Antworten.

1. Das "loincloth" von "The long One" findet man im 8. Jahrhundert auf Posi-

King's Quest V

Wie in der letzten Ausgabe versprochen, hier die Fortsetzung der Komplettlösung von Reinhard Wolf aus Gießen.

Der Adler macht Graham nun die Sache entschieden zu leicht. Er fliegt ihn dorthin, wo die nächste Party steigen soll. An diesem Strand findet sich ein rostiges Stemmeisen, welches noch einen Platz im Hosentaschen findet. Ein Bild weiter nördlich liegt ein kleines Boot, dessen sich Graham sofort bemächtigt, um auf die hohe See zu steuern. Leider hat das Boot ein Loch, und so kommt es, daß man mal wieder restoren muß. Nachdem der Schaden im Boot unter Zuhilfenahme des Wachsklumpens halbwegs behoben scheint, steuert Graham viermal nach Osten und einmal nach Süden, um an einer wunderschönen Insel mit weniger wunderschönen Bewohnern anzulanden. Die Harpyen vergreifen sich nun an Graham und Cedric, können sich aber nicht darauf einigen, ob Graham nun gut schmeckt oder zu fett ist. Diese Gelegenheit nutzt Graham, um sich zu bücken und den Angelhaken aufzuheben. Danach klimpert er auf seiner Harfe und siehe da, den schrecklichen Weibern gefällt die Musik. Eine der Harpyen hält sich für ganz schlau und klaut Graham die Klampfe, was die anderen natürlich nicht gut finden und sich in die Verfolgung der Diebin machen.

Urplötzlich steht also Graham ganz alleine da und denkt sich, daß er besser nicht auf die Rückkehr der Mädels warten sollte, da deren Absichten nicht die lautersten zu sein scheinen. Er geht nach Westen aus dem Bild, sammelt dort den verletzten Cedric auf und geht nochmals westlich zu seinem Boot. Am Strand liegt noch eine Muschel, in der man ganz toll das Meer rauschen hören kann, und die gleich von großem Nutzen sein wird. Nun rudert unser Recke viermal in westliche Richtung und landet an einem Strandstück, auf welchem ein reichlich obskures Häuschen steht. Da auf wildes Klopfen hin niemand die Tür öffnet, betätigt Graham die Glocke. Ein alter Mann tritt heraus, der schwerhörig ist. Diese neue Hürde des Nichtverstandenenwerdens wird übersprun-

gen, indem man dem Alten den einzigen Hörrohr-ähnlichen Gegenstand in die Hand drückt, worauf sich dieser plötzlich recht verständigt zeigt. Der Alte (ich werde den Verdacht nicht los, daß es sich um Crispin handelt) repariert Cedric und bestellt eine Meerjungfrau (stumm), die Graham und Cedric zur Insel des Zaubers Mordack leiten soll.

Hier beginnt nun der trickreichste und letzte Teil des Abenteuers. Als die Insel des Zaubers in Sicht kommt, verlassen Graham plötzlich die Navigationskünste, und er baut zum zweiten Mal in kurzer Zeit einen Totalschaden mit einem ihm anvertrauten Fahrzeug. Dabei stellt sich heraus, daß er offensichtlich einen Wildunfall hatte, denn es liegt ein toter Fisch in seiner Nähe. Diesen fassen wir zwar nur ungern an, aber es bleibt ja nichts anderes übrig. Graham geht über die Treppen nach oben und läßt sich beim Durchschreiten des Schlangentores erst einmal verkehren. Beim zweiten Mal nimmt er jedoch unter Zuhilfenahme des Kristalls unbarmherzig Rache an den Betonköpfen. Nun sehen wir die große Eingangstür des Schlosses, schreiten mutig darauf zu und müssen leider wieder über unsere Tolpatschigkeit fluchen. Der Spalt ist aber auch wirklich kaum zu sehen. Graham entschließt sich also doch, den Seiteneingang zu benutzen und schreitet unter den Unkenrufen seines Begleiters um dieses Schloß herum. Im nächsten Bild sieht Graham, außer daß es sich bei diesem Weg um eine Sackgasse handelt, noch ein schweres abrostiges Gitter, das er als ge-

lernter Einbrecher und Dieb schnell mit dem Stemmeisen aufgehebelt hat. Er läßt sich in das Dunkel herabgleiten und...

Es ist schwer, sauschwer, sich in dem Labyrinth zurechtzufinden! Hätten sie wenigstens mal ein paar Witze und die grauen Wände geschrieben... In Blickrichtung: O,N,O, N,O,W,O,W — jetzt sollte Graham vor so einem ulkigen grauen Steinmonster stehen. Um dieses zu belustigen, gibt Graham das Tamburin her. Der Affe macht vor Freude einen Purzelbaum und verliert daraufhin eine Haarnadel, die dadurch in unseren Besitz übergeht. In Blickrichtung: S,O,W, O,W,N,W,N,O,W,N,W,O,W,O,W, N,W,N,O. Nun steht man hoffentlich vor einer noch verschlossenen Türe, probiert den alten Houdini-Trick mit der Haarnadel und siehe da, die Türe läßt sich mit einigem Kraftaufwand öffnen. In der Rumpelkammer, in der man sich wiederfindet, stiehlt man aus dem Wandschrank das Paket mit den Erbsen und schreitet durch die Türe in die offensichtlich unaufgeräumte Küche des Schlosses. Hier spricht man mit dem hübschen Mädel, das sich aber zunächst bockig zeigt. Erst nachdem man dieses Aschenputtel mit dem Halsband angelockt hat, taut es auf. Man erfährt, daß sie eine Prinzessin von den grünen Inseln ist, und daß der widerliche Mordack sie in dieses Schloß verschleppt hat und sie als Haushälterin und Reine-machefrau beschäftigt. Sie könnte es allerdings viel besser haben, wenn sie den Zauberer geheiratet hätte, doch scheint sie eine gewisse Abneigung gegenüber Mordack

zu hegen, die sie zu einer Sinnesverwandten von Graham macht. Naja. Genug geplaudert, der Showdown läßt nicht lange auf sich warten. Ab jetzt verläuft nicht immer alles gleich, es ist aber notwendig, folgende Dinge zu erledigen. 1. Sich von dem blauen Monster gefangennehmen lassen. Man wird dann in ein Verlies eingesperrt, in welchem Graham durch geschicktes Hantieren mit dem Angelhaken das wichtigste Utensil des Spieles aus einem Mauseloch zerrt: einen Brocken Gorgonzola (stinkt und schimmelt und eignet sich nicht zum Verzehr). Aschenputtel wird Graham dann (einmal!) aus der Patsche helfen und ihn aus dem Verlies befreien. Im Labyrinth kann man dann einfach hinter ihr herlaufen. 2. Beim zweiten Treffen mit dem blauen Monster muß man schnell den Sack Erbsen austreten. Aufgrund der Physiognomie des blauen Dingsdas rudert dieses noch ein bißchen mit den Armen, aber dann ereilt es das Schicksal jedes Erbsentänzers, und es fällt so dumm hin, daß es für die Zukunft keine Gefahr mehr darstellt. 3. Falls einem die schwarze Katze begegnet (die ja in Wirklichkeit der Zauberer Mannan ist, den Alexanders, Grahams Sohn durch wüstes Herumzaubern in eine solche Schwarze umgewandelt hat, aber das ist eine lange Geschichte...), so sollte man dieser flugs den Fisch zuwerfen und sich aus dem Staub machen, falls man die Erbsen noch nicht verstreut hat (also falls 1. und 2. noch nicht eingetreten sind). Für den Fall, daß man schon den leeren Sack Erbsen in Besitz hat, gilt 4. 4. Der schwarzen Katze, egal ob sie noch am Fisch kauen ist oder nicht, den braunen Sack über den Kopf werfen. Damit ist auch dieses Übel aus der Welt. Man muß allerdings bei 2., 3. und 4. ziemlich schnell reagieren. Diese vier Punkte können vom zeitlichen Ablauf variieren, sind aber dringend zu absolvieren. Ach ja, es kommt gelegentlich schon mal vor, daß sich Mordack persönlich um Graham bemüht. Dazu ein Tip: "Save early, save often" (wie Al immer so schön sagt). Durch die Küche hindurch nach Osten gelangt man in einen Flur mit Klavier, das schön spielt, aber naturgemäß Ärger einbringt. Danach kommt man in das Eßzimmer, von dort nach Süden in das Vorzimmer des



Eßzimmers, wo gerne die Katze und der blaue Knuddel rumlungern. Von hier nach Westen betritt man einen Treppenhof, in welchem aber auch nichts Interessantes zu finden ist (außer vielleicht dem Blauen und dem Schwarzen). Die Treppe rauf ist dann wieder ein Gang (man kann aus dem Fenster sehen, gibt aber keine Zusatzpunkte, weil es in diesem Spiel eh keine Zusatzpunkte gibt). Nach Osten liegt das Laboratorium des Zauberers und nach Westen das Schlafzimmer. Im Schlafzimmer kommt man in südlicher Richtung in die Bibliothek von Mordack, in der man ein Weilchen rasten sollte. Man schaut sich den aufgeschlagenen Wälzer auf dem Schreibtisch an und prägt sich das alles ganz genau ein. Nach weiterem Warten pufft's im Schlafzimmer, und der Meister persönlich haut sich in sein widerliches Bett, um den Alptraum des Tages zu träumen, denn Graham latscht ganz dreist in dessen Zimmerlein und sieht dort den Zauberstock von Mordack liegen



(der pikt wahrscheinlich beim Schlafen). Graham mopst sich nun auch noch den Stab und spurtet ins Laboratorium. Dort kann er erst mal seiner miniaturisierten Familie in deren Terrarium zuwinken. Er entschließt sich dann aber doch zu kühnem Handeln und stürzt die Wendeltreppe rauf und weiter nach rechts zu der großen Maschine, die mich sehr an eine aus dem Labor von Dr. Fran-

kenstein erinnert. Auf die zwei Tellerchen der Maschine legt er dann die beiden Zauberknüttel, und damit die Sache richtig in Schwung kommt, schmeißt er in die stinkende und wabernde Brühe, mit der die Maschine gefüllt ist, noch was Stinkendes hinzu (quasi als Katalysator). Nachdem nun also der Käse auch da ist, wo er hingehört, fängt die Kiste an zu spucken und zu spotzen und

abrakadabra simsalabim: der Zauberstab von Crispin ist wie neu, und der von Mordack alt.

Natürlich macht die Maschine ein furchtbares Gelöse und weckt dabei den ollen Widerling Mordack auf. Dieser kommt ganz erbost ins Labor gerannt und nennt Graham "Schwein" und so. Doch als er seinen Zauberstab wieder holt und Graham zur Sau machen will, fliegt der duselige Cedric (ich dachte, er würde nie zu was gut sein) direkt in die ballistische Flugbahn des Zauberfluchs. Dabei fällt der arme Cedric von ganz weit oben in der Luft nach ganz unten auf den Boden und tut sich bestimmt ganz arg weh, und das kann Old Graham nicht auf sich sitzen lassen. Mehr als ein Zauberspruch war in Mordacks Stab wohl nicht mehr drin, und so ärgert der sich noch mehr und will den Graham jetzt so richtig flott machen. Doch ha-ha! Graham hat jetzt selbst einen Zauberstab und kann vier tolle Zaubersprüche, die er jetzt geschickt gegen Mordack einsetzen muß. vw

WORLD OF WONDERS

CLUB 2000

C-64-Beispiele: Cretaceous 34.90 Dino Wars komp. dt. 22.90 Labyrinth komp. dt. 34.90 Nemo 41.90 Total Recall 32.90 Transworld komp. dt. 37.90 L'undant 32.90 Unend. Geschichte komp. dt. 32.90	Dem "X" dt. 34.90 Narc dt. 54.90 Team Suzukit 54.90 The Weaver dt. 21.90 Total Recall 54.90 Tommy 54.90 Ultima Ride dt. 54.90	Amiga-Beispiele: Battle Storm dt. 54.90 Car Vap dt. 54.90 Chass HQ 2 dt. 54.90 Duck Tales dt. 61.90 Dem "X" dt. 34.90 Narc dt. 54.90	Veröffentlichungen: Superman 54.90 Monkey Island komp. dt. 54.90 Tomcat 5 dt. 54.90
Atari ST-Beispiele: Car Vap dt. 54.90 Chass HQ 2 dt. 54.90	Service-Leistungen: Expert Service 7.90 DM Aufpreis Versandkosten 2.00 DM Aufpreis Schenkbestanden 3.00 DM Aufpreis		

Tel. 0619/3276
 Mo. Fr. 11-19 Uhr
 Sa. 11-18 Uhr
Seit 1987 in Stuttgart

Kostenlose Prospekt
 World of Wonders
 Marktplatz 29
 7000 Stuttgart 1

VERSAHNSKOSTEN
 Inkonten: 7.00 DM
 Kartenzahlung: 1.00 DM

ACHTUNG
 Bestellungen ab: 10.00 DM
 Jahresbeitrag telefonisch erfragen!
 Versandkosten frei!

TELEFON 0711-262 42 09

HEISSE SOFT & COOLE PREISE

SEGA MEGADRIVE-Aeroblaster, Genord, Ka Ge Ki, Shadow Blaster, Star Cruiser, Warner Aresuta, Kyukyoku Tiger, Sword of Vermillion, Darius II

PC-ENGINE-Jackie Chan, Populous, S.C.I., Spin Pair, Toy Shop Boys Vans III, Violent Soldiers, Zipang, Bruce Lee, Kung Fu Murder Club Battle Bastille

GAMEBOY - alle aktuellen Module a. A

SEGA GAME GEAR-Alex Kid, Sokoban, Baseball, Golf

Fordern Sie unsere kostenlose GAME-NEWS mit aktuellen Spieletests an.

TOP 4 TALSTR. 69 C 7000 STUTTGART 1

SEIT JAHREN IHR GROSSER SPEZIALVERSAND FÜR VIDEOSPIELKONSOLN!

Wir führen sämtliche Geräte, Spiele, Zubehör, günstige Gebrauchtwaren und Sonderangebote, Zeitschriften und vieles mehr für alle gängigen Videospielkonsolen, wie z. B.

SEGA MEGA DRIVE, SEGA GAME GEAR, SEGA MASTER SYSTEM, NINTENDO GAME BOY, NINTENDO NES, ATARI LYNX, SNK NEO GEO, PC ENGINE, PC "HANDY" ENGINE GT, und weitere Systeme.

Ständig mehrere tausend Spiele auf Lager, ständig Neuzugänge, z. B.

SEGA MEGA DRIVE

Nintendo Game Boy

Alle Klassiker und Neuheiten. Sonderangebote ab 29,- DM!

Gesamtkatalog und aktuelle Angebotslisten gegen selbstadressierten und frankierten (DM 1,-) Freumschlag, oder für sofort info 0 53 22 / 54 081.

CWM Computerversand und -shop

Schmiedestr. 5 • 3348 Bad Harzburg • (0 53 22) 5 40 81 / 82 • Fax 5 08 78

* Die so gekennzeichneten Geräte sind Exportgeräte ohne F22 - Nr. Die Inbetriebnahme im Geltungsbereich der Bundespost kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden. Änderungen und Irrtümer vorbehalten

Power-monger

Da die Anieftung für "Power-monger" den Spieler strategisch ziemlich im Regen stehenläßt, hat sich Volker Morbach aus Zelllingen-Rachtig entschlossen, für alle Einsteiger ein paar Tips zusammenzustellen.

Der erste Schritt in einem neuen Land sollte das Erkunden der Besitzverhältnisse und der Bewaffnung der feindlichen Armeen sein. Harold II (gelb) unterhält (anfangs) keine eigene Armee und ist (anfangs) neutral gegenüber Eurer Armee. Er ist sehr gut zum Füllen Eurer Speisekammern geeignet, da er so gut wie immer zu einem Bündnis mit Euch bereit ist. Jayne III (blaue Umhänge) und Jos XVIII (rote Umhänge) sind Eure erklärten Feinde, da sie genauso wie Ihr versuchen, die Insel zu erobern. Mit diesen beiden Heerführern lassen sich daher auch keine dauerhaften Bündnisse schließen. Bündnisse schließt man am besten dann, wenn man schnellstens Nahrung braucht oder wenn die jeweilige Siedlung ein Katapult oder einen anderen benötigten Gegenstand erzeugt hat.

Wenn man vor hat, eine Siedlung anzugreifen, die schwere Waffen gebaut hat, nimmt man dieser natürlich vor dem Angriff dieses Gerät durch ein Bündnis ab, die sich am leichtesten durch vorhergehendes Handeln (laut Handbuch) oder Bestechen (laut Verpackungsdeckel) abschließen lassen. Der erste Captain sollte möglichst eine Kanone bzw. Katapult besitzen, da dieses sich am besten dazu eignet, eine feindliche Übermacht in ihre Schranken zu weisen. Falls man mit einem Katapult eine Siedlung angreift, sollte man nicht unbedingt auf den Workshop klicken, wenn dieser zerstört ist, kann logischerweise nichts mehr "erfunden" werden. Außerdem sollte darauf geachtet werden, daß bei einem Katapultangriff der Captain keine aggressive Haltung einnimmt, wenn nicht gerade die ganze Siedlung zerstört werden soll. Dieser Umstand wirkt sich nämlich nicht gerade positiv auf die Loyalität der Bewohner aus, was ja wohl auch verständlich ist, oder? Die Loyalität der Bewohner läßt sich durch Nahrungslieferun-

gen, längere Friedenszeiten und durch Erfindungslieferungen positiv beeinflussen. Krieg und Beschlagnahme der Vorräte wirkt sich negativ aus. Die Loyalität der Bewohner ist für ihr Verteidigungsverhalten wichtig, weshalb man sich vor einem Angriff über die Loyalität der Bewohner informieren sollte. Bei Haltungen von "faithful" oder "loyal" sollte man sich, sofern man nicht gerade zahlenmäßig oder waffentechnisch haushoch überlegen ist, auf einen heißen Tanz gefaßt machen. Die Loyalität gibt aber auch den Ausschlag über das Arbeitsverhalten bei Nahrungsmittel- und "Erfindungs"-Produktion.

Außerdem werden sich zufriedene Bewohner eher und schneller vermehren, falls das Dorf nicht schon ausgelastet ist (anfangs 2 später 4 Bewohner je Haus). Nun hört sich das ja ziemlich leicht an: Man gibt den Leuten Nahrung und schon sind sie zufrieden. Doch woher nehmen, wenn nicht stehlen? Dies ist eine der Tücken des Spiels, denn die reguläre Nahrungsmittelproduktion ist ganz einfach zu langsam, um damit allein ein Heer zu ernähren. Wenn man ein Dorf erobert, welches über einige Schafe verfügt, stellt sich das Problem zwar gar nicht, aber in späteren Levels werden diese reizenden Tierchen leider immer seltener. Außerdem wirkt es sich ebenfalls nicht immer gut aus, in einem Dorf, dessen Bewohner zum Großteil als Schafhirten leben, den gesamten Bestand abzuschlachten. Es gibt zwei Methoden, um möglichst schnell an möglichst viel Nahrung zu kommen. Die erste und risikoloseste ist, wie schon erwähnt, ein Bündnis mit einer anderen Siedlung mit großen Vorräten abzuschließen, um diese dann auszuplündern. Die zweite, wesentlich ergiebige, aber auch riskantere Möglichkeit ist, eine lagernde Armee anzugreifen, ihren Captain zu töten, um sich dann die zurückbleibenden "Stockpile of Food" (zu erkennen am weißen Fähnchen) einzuverleiben. Diese zweite Taktik ist auch gut anzuwenden, falls man mit seiner Armee ohne ausreichende Anzahl von Booten auf einer Insel festsitzt.

In diesem Fall beschäftigt man sich mit der Eroberung der einheimischen Siedlungen, um dann mit seiner Armee die früher oder später auf-

tauchenden feindlichen Invasionstruppen aufzureiben. Ist der feindliche Captain getötet, kann man seine Armee mit den zurückbleibenden Waffen und Booten ausrüsten. Natürlich muß der Captain "aggressiv" eingestellt sein, damit die feindlichen Soldaten auch wirklich getötet werden, da sonst ihre zurückgeschlagene Armee mit der Ausrüstung flieht.

Diese Taktik ist u.a. auf der Insel in der rechten oberen Ecke anzuwenden, wo man zuerst, ohne Zeit durch Nahrungsaufnahme aus dem Turm zu verlieren, die Siedlung im Süden erobert (passive Haltung), um dann nach der vollständigen Rekrutierung der Bewohner schleunigst zu seinem Turm zurückzukehren (home anklicken). Dann stellt man die Haltung auf "aggressiv" und wenn die feindliche Armee angreift, greift man diese seinerseits durch Anklicken des feindlichen Captains an. Es muß jedoch darauf geachtet werden, daß sich Euer Captain nicht aus dem Turm bewegt, da er sonst relativ schnell durch den Pfeilhagel getötet wird. Hat man diese Armee vernichtet, dürfte es wohl kein Problem mehr sein, mit der erbeuteten Ausrüstung den Rest der Bewohner zu unterwerfen. Will man einen feindlichen Turm angreifen, dessen Besatzung mit Pfeil und Bogen ausgerüstet ist, gibt man vor, in friedlicher Absicht zu kommen (Handels-icon anklicken), um dann, wenn Eure Armee vor dem Turm lagert, diesen anzugreifen. Dadurch erspart man seinen Soldaten den gefährlichen Pfeilhagel, dem sie beim Heranstürmen ausgesetzt sind.

Will man eine in einer Siedlung lagernde Armee, nicht aber die Siedlung selbst angreifen, muß ein Mitglied dieser Armee (den kleinsten Maßstab wählen) angeklickt werden. Gegnerische Captains, die sich im Feldlager oder sonstwo in der freien Natur befinden, können nicht in Eure Dienste treten, weshalb man sie am besten eliminiert, um an ihre Vorräte zu kommen (klingt hart, aber so ist das Spiel, außerdem löst sich ihre Armee auch manchmal durch diesen Umstand auf). Um die Spielgeschwindigkeit, etwa bei längeren Reisen, heraufzusetzen, sollte man nach dem Anählen des Ziels so nah wie möglich ranzoomen, und siehe da, auf einmal flitzt der Captain

nicht nur auf der Detailkarte, sondern auch auf der Übersichtskarte, als wäre die gesamte Streitmacht Jos, Jaynes und Harolds hinter ihm her. Na, wenn das kein Bug ist! Gegen Übermächtigen, feindliche Armeen und große loyale Siedlungen immer "aggressiv" kämpfen. Minen sind selbstverständlich Wäldern vorzuziehen, da sie schneller und umweltfreundlicher sind. Nur fertige Minen sind an ihrem Turm zu erkennen, andere an einem simplen Loch im Boden. Minen entstehen nur auf kleinen, oben abgeflachten, waldlosen Hügeln, nicht auf besonders hohen Bergen.

Ob Schwerter oder Kanonen hergestellt werden, kann man durch Anklicken der Mine selber feststellen, indem man zuerst bei neutraler Haltung befiehlt, etwas zu erfinden, dann Frage-Icon und Mine anklickt. Dann noch einmal Erfinden bei aggressiver Haltung befehlen und dann das Infofenster aktualisieren. Ändert sich die Meldung nicht von "that makes the swords" zu "that makes the canons", dann kann in dieser Siedlung keine Kanone hergestellt werden. Pfeil und Bogen nützen nichts bei Angriffen auf Türme oder andere, auf Hügeln liegende Ziele, in diesem Fall ist die oben aufgeführte Handelstaktik sinnvoll. Hat man genug Nahrung und Leute, sollte man auf alle Fälle eifrig erfinden, da es sich mit einer Waffe in der Hand viel leichter erobern läßt. Eine Möglichkeit, eine Insel zu erobern, die im Handbuch fast keine Erwähnung gefunden hat (wohl aus marketingtechnischen Gründen, um später den Power-Monger-Abenteuer- und Strategieführer besser verkaufen zu können) ist die Random Map-Funktion. Klickt man nämlich ein Land zur Eroberung an und wählt dann über "Optionen" Random Map an, gilt das vorher angeklickte Land auf der Gesamtkarte als erobert, sofern man die Eroberung des Random Map-Landes erfolgreich abschließt. So gesehen hat man zwei Möglichkeiten, ein Land zu erobern, was u.a. im Land in Spalte 1, Zeile 5 sehr hilfreich ist.

Das Original-Land habe ich persönlich nämlich nicht geschafft, während die Random Map-Version nicht halb so schwer ist. Vielleicht kann mir ja ein anderer Spieler eine Strategie für dieses Land verraten.

vw

GALAXY

Wir sind umgezogen !

Beachten Sie bitte unsere neue Adresse.

PC ENGINE

PC Engine Core Grafx RGB/PAL	399,-
+ 1 Spiel	
PC Engine GT - Handheld***	99,-
+ SonSon II & Mr. Hell	99,-
Alice in Wonderland	99,-
Aero Blaster**	99,-
Batman**	99,-
Bombberman**	99,-
Cyber Combat Police*	99,-
Final Blaster***	99,-
Jackie Chan Kung Fu	99,-
Kadash**	99,-
Marchen Maze*	99,-
Out Run*	99,-
Son of Dracula**	99,-
Super Star Soldier***	109,-
Super Thunderblade**	109,-
Toy Shop Boys	99,-
Violent Soldier*	99,-
PC Engine Fan	15,-
SG Darius Plus**	119,-
CD Avenger	109,-
CD Legion*	119,-
CD Vastel**	119,-

SEGA MEGA DRIVE

PAL-Konsole + 1 Spiel	399,-
Aleste j.p**	99,-
Arcade Power Stick	129,-
Arrow Flash j.p	59,-
Atomic Robobot*	99,-
Battle Squadron US**	119,-
Budokan US***	119,-
Crack Down j.p	99,-
Dick Tracy US	119,-
Elemental Master**	99,-
Gadareo j.p**	109,-
Gain Ground j.p**	99,-
Gyngour j.p**	99,-
Ishido US***	119,-
J.M. Football US***	109,-
Lakers vs Celtics**	119,-
Magical Hat j.p	89,-
Mickey Mouse j.p**	59,-
Super Volleyball US**	99,-
Sword of Vermillion US***	109,-
Wonderboy III j.p*	59,-
Zany Golf US	59,-

GAMEBOY

Batman US**	65,-
Bubble Ghost US**	65,-
Chessmaster US**	69,-
Double Dragon US**	75,-
Final Fantasy US***	85,-
Gargoyles Quest US**	65,-
Hunt I Red Oct. US	65,-
Kung Fu Master US	65,-
Nemesis US**	65,-
NFL Football US**	65,-
Paperboy US**	65,-
Skate or Die US**	69,-
Super Contra j.p***	65,-
T.M.N.T. US**	69,-
Gameboy Konsole / Tetris	169,-
Cadeby	49,-
Gamefight	49,-
Stereo Amplifier	39,-
Vision Magnifier	39,-

Super Famicom

SEGA GAME GEAR

Sega Game Gear	299,-
G-Loc	65,-
Sokoban	65,-
Wonderboy	65,-

COMING SOON TO A PLANET NEAR YOU

Aeroblaster	Sega Mega Drive
Antares	ST Amiga
Betraysal	ST Amiga/IBM
Dragon Curse	PC Engine
Epic	ST Amiga/IBM
F16 Falcon II	IBM
Great Courts II	ST/IBM
Human Terrors	PC Engine
Lemmings	ST Amiga
Return of Medusa	ST Amiga/IBM
Secret of Monkey Island	ST Amiga
Secret Weapons of Luftwaffe	IBM
Sim Earth	ST Amiga/IBM
Space Quest IV	IBM
Starlord	ST Amiga/IBM
Tiger Heli	Sega Mega Drive
Turrican II	ST Amiga C64
Ultima	Gameboy

C64 DISK

Challengers**	55,-
Creatures	45,-
Dick Tracy	45,-
DragonStrike	69,-
F-16 Combat Pilot	55,-
Int. 3D Tennis**	45,-
Invest	49,-
Kick Off II	45,-
Kings Bounty**	109,-
Manchester UTD	45,-
Mighty Magic II	55,-
Ninja Remix**	45,-
Saint Dragon	45,-
Secret of Silver Blade**	75,-
Soccer Mania**	45,-
Starflight	49,-
Strider II*	45,-
Summer Camp	45,-
Super Off Road Racer	45,-
Total Recall	45,-
Transworld	49,-
Turrican*	45,-
Twinnworld	45,-
Unendliche Geschichte II	45,-
Wallride	45,-

C64 Super Stars

Bands Tale III**	59,-
Buck Rogers**	69,-
Bundesliga Manager**	45,-
Champions of Krynn**	75,-
Curse of the Azure Bonds**	75,-
Dragon Wars**	49,-
Gunship**	55,-
Micropose Soccer**	55,-
Pool of Radiance**	69,-
Puzznic**	45,-
Rick Dangerous II**	45,-
Rings of Medusa**	49,-
Silent Service*	55,-
Stealth Fighter*	55,-
Ultima V**	75,-

ATARI ST SUPER STARS

Battle Command**	69,-
Captive**	69,-
Chaos strikes back**	69,-
Cadaver**	75,-
Dungeon Master**	69,-
F-16 Falcon**	75,-
F-18 Mission Disk 1***	59,-
F-18 Mission Disk 2***	59,-
F-19 Stealth Fighter**	89,-
Immortal**	75,-
M1 Tank Platoon**	89,-
Panza Kick Boxing**	79,-
Paradroid 90**	69,-
Power Monger**	79,-
Puzznic**	69,-
Populous**	69,-
Speedball II**	75,-
Supremacy**	85,-
Team Yankee**	85,-
Their Finest Hour**	75,-
Turrican**	69,-
u.v.a.	

ATARI ST

California Challenge*	35,-
Car Vup	69,-
Crash Course**	79,-
Enchanted Land	59,-
Galactic Empire	85,-
Legend of Fairhall**	79,-
MIG 29 Futurum*	95,-
Power Pack**	69,-
Soccer Mania*	69,-
Spindizzy Worlds*	75,-
Strider II*	69,-
Supercars	35,-
Super Off Road Racer**	69,-
Team Suzuki	69,-
Test Drive II**	69,-
Thalion First Year*	65,-
Transworld**	75,-
u.v.a.	

IBM

4D Sports Driving*	85,-
Aircraft Sc. Designer**	85,-
Airline Transport Pilot***	119,-
Battle Tech II**	99,-
Crash Course**	85,-
Hard Nova**	79,-
Kick Off II**	75,-
Kings Quest V**	119,-
Knights of the Sky	109,-
Leisure Suit Larry III dt**	99,-
Links**	99,-
Lord of the Rings**	99,-
MIG 29 Futurum**	105,-
Panza Kick Boxing**	79,-
Rad Baron*	99,-
Railroad Tycoon**	99,-
Rick Dangerous II**	99,-
Secret of Monkey Island VGA**	99,-
Silent Service II***	99,-
Sim City Architecture 1**	45,-
Sim City Architecture 2**	45,-
Space Quest III dt**	99,-
Their Finest Hour**	89,-
Trans World**	79,-
Warlords	75,-

Ultima VI**	99,-
Wane Gretzky Icehockey II**	76,-
Wing Commander**	109,-
Wing Com Secret Miss Disc**	45,-

ADLIB Sound Card	289,-
Soundblaster	309,-

AMIGA SUPER STARS

Battle Command**	69,-
Buck Rogers**	79,-
Cadaver**	75,-
Chaos Strikes Back**	69,-
Dragon Wars**	75,-
Dungeon Master 1MB**	79,-
F-16 Falcon**	79,-
F-16 Falcon Mission Disc 1***	59,-
F-16 Falcon Mission Disc 2***	59,-
F-19 Stealth Fighter**	89,-
Great Courts II**	75,-
Indianapolis 500*	75,-
Lemmings**	69,-
M.U.D.S.**	75,-
M1 Tank Platoon**	89,-
Panza Kick Boxing**	79,-
Paradroid 90**	69,-
Populous**	69,-
Populous Data Disc**	79,-
Power Monger**	79,-
Speedball II**	75,-
Their Finest Hour**	79,-
Ultima V**	89,-
Z-Out**	59,-

AMIGA

A-10 Tank Killer**	85,-
Carthage	69,-
Car vup	69,-
Challengers**	79,-
Chessmaster 2100*	79,-
Final Whistle*	35,-
Galactic Empire	85,-
Golden Axe	69,-
Harpoon	85,-
Invest*	69,-
James Pond**	69,-
Killing Game Show	75,-
Maupio Island	75,-
MIG 20 Futurum**	95,-
Oobus	99,-
Panza Kick Boxing	79,-
Power Pack**	69,-
Puzznic**	69,-
Romance of the 3 Kingdoms	119,-
Soccer Mania*	69,-
Speedball II**	75,-
Spindizzy Worlds*	75,-
Spirit of Excalibur	89,-
Super Off Road Racer	69,-
Team Suzuki	69,-
Thalion First Year*	65,-
Time Warp Dragons Lair II	89,-
Trans World**	89,-
Turrican*	59,-
Typhoon of Steel	99,-
War Game Const. Set	99,-
Workpack**	85,-
Stirling Lautwerk	189,-

!!! NEU CONSOLE CLUB No.1 die gigantische deutschsprachige Konsolezeitung 15,- !!!

Bemerkung: 1-3 Sterne *, diese Spiele gefallen unseren Stargamebern Freddy, Jason, Roland, Wulf, magic Jo und Incredible Steve besonders gut.

Versandbedingungen: Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per Nachnahme oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland), Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 10,- DM Versandkosten.

Versandzentrale und Laden: U-Bahn Haltestelle Harras, Ausgang Plinganserstr., ca. 150m
Ebenfalls S-Bahn/Tram-Bahn/Bus-Haltestelle Harras

! Neue Anschrift: Plinganserstr. 26, 8000 München 70, Händleranfragen erwünscht !

Telefon: 089-760 51 51, Telefax: 089-760 80 24

089 / 7605151

Sorcerers Get All The Girls

Mit dieser Lösung melden sich gleich zwei Adventure-Profis zurück. Steve Meretzky, Infocom-Fans noch gut in Erinnerung, verhilft der neuen Adventure-Firma "Legend" zu einem grandiosen Start und EX-POWER-PLAY-Tester Boris Schneider opferte ein paar Tage seiner kostbaren Zeit, um das knifflige Spiel vollkommen zu lösen. Selbstverständlich stellt er uns seine Edellösung unentgeltlich zur Verfügung.

Auch wenn man sehr gut englisch kann, wird man doch an einigen Stellen verzweifeln, weil mit Wortspielen nicht gespart wird. Also sollte man durchaus seinen Stolz über Bord werfen und mal in der Lösung nachsehen, sonst sitzt man, wie schon Boris, nächstelang daran, das Programm zu überlisten, um durch "Spiken" auf die Lösung zu kommen. Die Lösung bezieht sich im übrigen auf den Naughty Mode. Im Nice Mode ist alles leicht anders, weil einige Puzzles einen weniger anzüglichen Sinn bekommen. Trotzdem sollte diese Lösung auch da funktionieren (größtenteils getestet). Die Lösung selber ist übrigens absolut jugendfrei und darf somit auch den Eltern gezeigt werden...

KAPITEL 1 — THE ESCAPE

Es gibt mindestens drei Möglichkeiten, aus dem Haus zu entkommen. Hier ist die eine: Beide Fenster öffnen, das Stroh aus dem rechten werfen, die "Application" mitnehmen und aus dem linken springen. Jetzt sollte man versuchen, in die Hütte des Gärtners zu gelangen. Wenn man jedoch den Schlüssel nehmen will, stellt sich die alte Lehrerin drauf. Was tun? Eine Möglichkeit ist, die nette alte Dame einfach zu schubsen oder zu schlagen (völlig Adventure-unüblich). Rein in die Hütte, Overall anziehen und nichts wie weg. Wem's zu einfach ist, der suche den zweiten oder dritten Weg.

KAPITEL 2 — SORCERER UNIVERSITY

Zu Anfang mal in die Schlange stellen (stand in line) und die Fragen beantworten

Wenn Sie stundenlang auf dem Uni-Gelände rumlaufen und sich wundern, warum nichts passiert — das ist eine Universität! Nehmen Sie also

an allen Unterrichtsstunden teil (siehe Stundenplan in der Packung), bis auf "Physical Skills" (Sie sind davon befreit). Es ist für die Lösung nicht notwendig, teilzunehmen, aber hier gibt es viele Informationen, die später sehr nützlich werden.

Jeden Abend um acht finden sowohl bei "I Phella Thi" als bei "Tappa Kegga Bru" Studentenparties statt. Tanzen oder warten Sie, bis etwas passiert. Sie müssen beide Parties an den Tagen je einmal besuchen. Vom Timing her ist es sinnvoller, am Dienstag zu "TKB" zu gehen, und am Mittwoch zu "IPT", aber umgekehrt sollte es auch klappen. Bei "TKB" kriegen Sie nach einer Weile eine Spellbox mit dem Skonn-Spell. Bei "IPT" treffen Sie Gretchen, die Tochter des Universitätspräsidenten. Beantworten Sie ihre Frage mit Ja, und tragen sie dann in Ihr Zimmer. Je nach Modus passieren jetzt unterschiedliche Dinge, in jedem Fall sollten Sie Gretchen aber durchsuchen (search gretchen), sobald sie eingeschlafen ist.

Weitere wichtige Ereignisse im Zeitplan:

Am Dienstag schlafen Sie spätestens um 10:25 pm ein.

Am Mittwoch schlafen Sie spätestens um 11:20 pm ein.

Am Donnerstag um 11:55 am passieren sehr einschneidende Dinge.

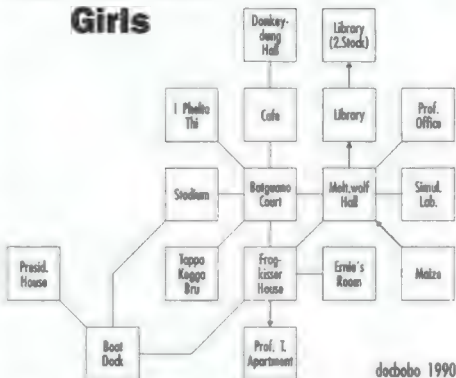
Am Mittwoch sollten Sie die Verabredung zum Essen mit Professor Tickingclock pünktlich einhalten. Auch hier gibt es wichtige Informationen für das weitere Spiel. Keine Angst, Sie kommen noch rechtzeitig zur Party.

Puzzles, die Sie VOR Donnerstag, 11:55 am, gelöst haben sollten:

In der Bücherei: Zuerst einmal brauchen Sie das unheimlich populäre Buch. (Wenn Sie es haben, probieren Sie mal, es wieder loszuwerden. Merken Sie sich den Kommentar). Außerdem müssen Sie nach oben, aber die Treppe dürfen Sie nicht benutzen. Hier brauchen Sie den Skonn-Spell. Er "increases bust-size". Das bedeutet übersetzt zwar auch, daß er einen Busen vergrößern können soll, bloß klappt das leider nicht (wie viele Spieler sicher schon ausprobiert haben). Eine BÜSTE hingegen (zweite Bedeutung von "Bust") vergrößert er ungemessen. Nun können Sie nach oben klettern und sich den

Sorcerers Get All The Girls

Sorcerer U



docbobo 1990

Für "Restaurant" und "Time Runs Backwards" gibt es keine Karten, weil man da keine brauchen kann - wäre nur Platzverschwendung. docbobo.

Kabbul-Spell abholen.

President's House: Wenn Sie den Schlüssel von Gretchen haben (siehe Parties), einfach aufschließen, rein, und Frimp-Spell holen.

Puzzles, die Sie NACH Donnerstag, 11:55 am, lösen können:

Meltingwolf Hall: Die Falltür könnten Sie auch vorher öffnen (wenn kein Unterricht ist), aber dann verpassen Sie wahrscheinlich eine Unterrichtsstunde. Die Falltür müssen Sie mit einem FRIMP-Spell leichtermachen, um sie zu öffnen. Sie landen im "Maize". Das ist ein harmloses Wortspiel; das Wort für eine Maissoire und Irrgarten (Maize und Maze) klingen gleich — der Mais hat sonst keine Bedeutung. Und was macht man hier unten? Zeichnen Sie eine Karte, benennen Sie jeden Raum mit dem Buchstaben im Mais. Sehen Sie die Karte mal genau an, und bedenken Sie, daß es sich um ein "Maze" handelt — es gibt nur einen Ausweg. Na, klingelt's? Um das Puzzle nicht zu verraten, hier der Weg, aber nicht, WIE man darauf kommt (vom Startpunkt unter der Treppe durchgesehen): SE, S, E, E, SW, W, S, W, W.

Prof. Tickingclocks Wohnung: Wichtig ist das Surfboard. Allerdings ist es durch

Magie diebstahlgesichert. Das sollte aber jetzt kein Problem mehr sein. Die neue Spellbox nicht vergessen.

Simulation Lab: Sicher, Sie können auch vorher in das Lab und die Puzzles lösen. Aber wenn Sie es nach dem großen Ereignis machen, dann dürfen Sie die drei Sprüche behalten! Falls Sie mit der Simulation nicht klarkommen, folgende Schritte in exakt dieser Reihenfolge eingeben (sonst reicht die Zeit nicht): "gub tree, zerm me, south, attack dragon with sword, vai ivy, up, pull lever, untie damsel". Bei Verzögerungen oder Abweichungen von diesem Weg gibt es nicht die volle Punktzahl.

Unnütze Räume: Da gibt es eine ganze Menge. Im Stadion beispielsweise können Sie sich die Sportereignisse ansehen (Termine siehe Scoreboard). Aber die enthalten keine Hinweise und halten Sie von Unterricht und anderen Terminen ab. Die Texte sind ganz witzig, also sollte man durchaus zugucken, wenn man die letzten Witze des Spiels erkunden will. Im Café und der Donkeydung-Hall passiert nichts, auch das Frogicasser-Haus ist unwichtig (Ihr eigenes Zimmer ausgeschlossen). Wer öfters Rollenspiele spielt, sollte allerdings mal den Malls & Mug-

gers-Spielern eine Weile lauschen. Im Büro des Professors passiert ebenfalls nichts. Im Batguano Court sollte man sich jeden Morgen eine Zeitung schnappen und lesen, ansonsten aber ist auch hier nichts von Bedeutung. Das Dock ist nur Zugang zum Ozean.

So verläßt man die Uni:
Stellen Sie sicher, daß Sie alle Spells haben (es sollten acht Stück sein). Gehen Sie zum Dock. Legen Sie das Surfboard ins Wasser. Steigen Sie auf das Brett (climb on board). Ein Ziel wählen Sie mit den beiden Drehreglern (dials) an. Stellen Sie die Koordinaten ein, die Sie auf der Karte (liegt in der Packung) für Ihr Ziel ablesen. Dann den Knopf drücken und warten, bis Sie ankommen.

Sie können nur zu folgenden Orten (bei allen anderen gibt es eine witzige Warnung vom Brett): Die Fuß-Insel, die Sanduhr-Insel, die Herz-Insel, die Hot-Dog-Insel, die Insel mit den Blitzen und Fort Blackwand (dies ist auch die praktischste Reihenfolge für Ihre Reise).

Beschwert sich das Brett, daß ein Weg zu weit ist, suchen Sie einen freien Punkt im Ozean auf halber Strecke, fahren dahin, und von dort aus dann zum Ziel.

KAPITEL 3 — THE ISLAND OF LOST SOLES (Fuß)

Das ist die trickreichste Insel von allen, und für deutsche Spieler praktisch unlösbar. Wie das Schild am Strand sagt, wurden alle 80 Bewohner in Gegenstände verwandelt. Mit dem Kabbul-Spell können Sie sie rückverwandeln, aber dazu müssen Sie die Namen der Leute kennen. Einen kennen Sie schon, den des Bürgermeisters. Wenn Sie "kabbul blaise" machen, verwandelt sich das Feuer auch in prompt in Blaise. Englischprofis merken auf: Feuer kann nicht nur fire, sondern auch "blaze" heißen, und das klingt wie der Name Blaise. Alle anderen 79 Puzzles basieren auf ähnlichen Wortspielen.

Nun gibt es drei Methoden, diese Insel zu lösen:

a) man probiert bei jedem Gegenstand, bis man's hat. Kann nur ein paar Jahre dauern, auch wenn man ein Vornamenlexikon hat.

b) man wartet auf die Fee. Die sucht immer wieder mal nach bestimmten Leuten und gibt nach und nach alle 80 Na-

men bekannt (aber auch das dauert Ewigkeiten). Im Notfall läuft man jetzt durch alle Räume und probiert jeden Namen überall aus. Da das Spiel kein Zeitlimit zu haben scheint, sollte das funktionieren.

c) man löst, soviel man kann und will, und nimmt dann folgende, in stundenlanger Arbeit erspielte und schließlich ermittelte Liste. (Ich habe nach 42 Namen entnervt im Programm nachgeguckt, welche Namen es gibt, denn auf die Fee zu warten, dauerte mir irgendwann zu lange.)

Viele der Puzzles sind wirklich gut, aber bei einigen mußte ich auch trotz Mogeln passen. An alle Englischlehrer: Erklärungen bitte an die Redaktion. Danke.

WARNUNG: In diesem Teil des Spiels zeigen die Bilder teilweise Dinge, die nicht zu den Puzzles gehören. Nur der Text ist entscheidend (beispielsweise im Attic — es gibt kein Nashorn zum Rückverwandeln, deswegen wird es bei LOOK auch nicht aufgezählt).

BEACH: Blaise, Charlotte, Charlie (Char — etwas verkohltes), Ashby (Ash-Bee), Bernie (Burned Knee)

WOODS: Leif (Leaf), Robin (ein Rotkehlchen), Ernest (Urn-Nest), Woodrow (Wood-Row), Wolfgang (eine Wolf-Gang (böser Kalauer)), Dawn (Sonnen-aufgang), Gail

RIVER: Barb (Angelhaken), Rod (Angelrute), Brook (Teich), Bridgitte (Bridge-It), Clifford (Cliff-Ford), Sanford (Sand-Ford)

HOUSE: Belle (Bell), Mikey, Jack, Jim, Carmen (Car-Men (male passengers)), Matt, Peg, Dolly

LIVINGROOM: Buck (Dol-lar), Penny (Cent), Jules (Jeweils), William, Wilhelm, Wilton, Wilma, Wilbur, Willie, Will (stecken alle im Testament — will; jede Zeile ist ein Puzzle. Jam: Marmelade, Helm: Steuer eines Schiffs, Ton: tausend Kilo, Ma: Mutter, E: fünfter Buchstabe), Pierre, Adlai (Ad-Lie (wie Lüge)), Kitty, Adam, Ty (Tie — Schips), Nicholas

E-CONVENTION: (jeder Name endet auf den englischen Laut E, daraus ergeben sich die Puzzles) Lucy (loose — loses Mundwerk), Goldie (Gold), Archie (Arch — Bogen), Hardy (hart), Lacey, Gabby (gap — Lücke), Connie, Betty (Bet — Wette), Dusty (dust — Staub), Daisy

Fortsetzung folgt in der nächsten Ausgabe.



Manix (Amiga, Atari ST, C64)

Daniel von Schacky aus Berlin hat ein Herz für Gummibälle. Hier seine Codes für alle 16 Levels.

MANIX
ZONE
SPACE
MOON
TIME
MOTIVATE
TOM
MAJOR
MIKE
SARAH
DOUG
NEIL
IXION
KINETIC
TRAPCLIMAX CLIMAX vv

Loopz (Amiga, Atari ST)

Christoph Mayer aus Mauerbach ist "Loopz"-süchtig und hat alle Paßwörter für den Game-Type C ausgeknobelt.

Screen 01 EASY
Screen 06 GRVY
Screen 11 TRBY
Screen 16 STNL
Screen 21 GZPN
Screen 26 PLGR
Screen 31 KRNC
Screen 36 BGDK
Screen 41 FRNK
Screen 46 ZSZS vv

Lettrix

Puzzler an die Arbeit! Markus Hunke aus Greven hat ein paar tolle Level-Codes für "Lettrix"-Freunde in petto.

Level 5: 4489
Level 10: 2350
Level 15: 6719
Level 20: 9521
Level 25: 2245
Level 30: 1379 vv

Rick Dangerous 2 (C64)

Unendliche Leben für den guten Rick gefällig? Kein Problem. Ihr tippt in der Highscore-Liste einfach "JE VEUX VIVRE" ein. Wenn das Core Design Logo rot wird, habt Ihr

alles richtig gemacht und Rick kann sich, ohne Gefahr für Leib und Seele, austoben. Dieser Tip kommt von Stefan Neitzel aus Hannover. vv

Night Shift (Amiga)

Michael Seebauer aus Overath hat die Monstermaschine aus "Night Shift" erfolgreich bedient und fleißig Darth Vader gebaut. Hier sind seine gesammelten Level-Codes.

Abkürzungen für Früchte:

Banane — B
Kirschen — K
Ananas — A
Pflaume — P
Zitrone — Z
Level-Code

2 PZAZ
3 KBBZ
4 AZAA
5 AAZK
6 KPPA
7 KAZB
8 ABAK
9 AZZK
10 ZBPP
11 BAKP
12 KPBP
13 PKBA
14 AKPB
15 PPAA
16 BBAB
17 BPKD
18 PZZP
19 ZAKP
20 KAAK
21 ZKAA
22 PKKB
23 PKKZ
24 PAZZ
25 BAAZ
26 PKKB
27 BKZB
28 PBBA
29 KPKA
30 KKBP vv

Resolution 101 (Amiga, Atari ST)

Patrick Stolba hat eine Empfehlung, wie Ihr Euch die Gangsterjagd etwas einfacher gestalten könnt. Wenn Ihr Euch alle Level ansehen wollt, müßt Ihr zu Beginn anstelle Eures Namens einfach einen Buchstaben mit gedrückter Shift-Taste eingeben. A steht dabei für den Level 1, B für den Level 2 usw. vv

ANLEITUNGEN, KOMPLETTLÖSUNGEN

20000 Meilen unt. dem Meer	L	-	Champions Of Krynn	L	P	-	Dungeon Master	L	P	A	Imperium Galactica	-	-	A
598 Attack Submarine	-	-	CHAOS Strikes Back	L	P	-	Elite (Lösung für AM ST)	L	-	A	Indiana Jones 3 (Adventure)	-	-	P
A 10 Tank Killer	-	-	Chrono Quest 1	-	-	-	Emperor Of The Mines	-	-	-	It Came From The Desert	(L)	P	-
Ace 2	-	-	Chrono Quest 2	-	-	-	Europe Ablaze	-	-	-	Jail	-	-	A
Ad Lib Soundkarte	-	-	Code Name: Iceman	(L)	P	A	F-14 Tomcat	-	-	-	John In The Fast Lane	-	-	A
Adventure Of Link (Zeida 2)	-	-	Colonel's Bequest	(L)	P	A	F-15 Strike Eagle 2	-	-	-	Kampfgrippe	-	-	A
Alternative Reality - City	-	-	Conquests Of Camelot The	(L)	P	A	Fairy Tale Adventure The	(L)	P	-	Keel The Thief	-	-	A
Alternative Reality - Dungeon	-	-	Curse Of The Azure Bonds	-	-	-	Fire Brigade	-	-	-	King Arthur	-	-	L
Bad Blood	-	-	Dam Busters	-	-	-	Fish	-	-	-	Kingdoms Of England	-	-	A
Balance Of Power 1990 ed.	-	-	Day Of The Viper	-	-	-	Flugsimulator 4 (49.90)	-	-	-	King's Quest 1	-	-	L
Bard's Tale 1 The	L	P	Deathlord	-	-	-	Fountain Of Dreams	-	-	-	King's Quest 2	-	-	L
Bard's Tale 2 The	L	P	Dec 8. North Am. Civ. War 2	-	-	-	Future Wars	(L)	P	-	King's Quest 3	-	-	L
Bard's Tale 3 The	L	P	Defender Of The Crown	-	-	-	Galdregon's Domain	L	P	A	King's Quest 4	-	-	L
Battle Of Anietam	-	-	Deja Vu (Amiga) ST	-	-	-	Gato	-	-	-	King's Quest 5	-	-	L
Battlehawks 1942	-	-	Deja Vu 2	-	-	-	Germany 1985	-	-	-	Knights Of Legend	-	-	L
Blattklopp	(L)	P	Demon's Winter	-	-	-	Gettysburg	-	-	-	Kult	-	-	(L)
Battles Of Napoleon	-	-	Del Con 5	-	-	-	Gold Rush	-	-	-	Last Ninja	-	-	A
Bismarck	-	-	Del Con 5	-	-	-	Gold Rush	-	-	-	Last Ninja 2	-	-	L
Black Cauldron	-	-	Del Con 5	-	-	-	Gold Rush	-	-	-	Legacy Of The Ancients	-	-	L
Bloodwych	-	-	Del Con 5	-	-	-	Gold Rush	-	-	-	Legend Of Faerghall	-	-	L
Bubble Ghost	-	-	Del Con 5	-	-	-	Gold Rush	-	-	-	Leisure Suit Larry 1	-	-	L
Buck Rogers	-	-	Del Con 5	-	-	-	Gold Rush	-	-	-	Leisure Suit Larry 2	-	-	L
Cadaver	-	-	Del Con 5	-	-	-	Gold Rush	-	-	-	Leisure Suit Larry 3	-	-	L
Carrier Command	-	-	Del Con 5	-	-	-	Gold Rush	-	-	-	Lucky Luke	-	-	(L)

MS-DOS - Public Domain Classics

Programmname	Größe	Stück	Preis	Programmname	Größe	Stück	Preis
ADAM (COMPACT)	100K	24	100,00	ATARI	100K	24	100,00
ADAM (EXPANSION)	100K	24	100,00	CAPTAIN CORNIC	100K	24	100,00
ADAM (SOUND)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST	100K	24	100,00
ADAM (TALK)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 2	100K	24	100,00
ADAM (TALK 2)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 3	100K	24	100,00
ADAM (TALK 3)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 4	100K	24	100,00
ADAM (TALK 4)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 5	100K	24	100,00
ADAM (TALK 5)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 6	100K	24	100,00
ADAM (TALK 6)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 7	100K	24	100,00
ADAM (TALK 7)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 8	100K	24	100,00
ADAM (TALK 8)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 9	100K	24	100,00
ADAM (TALK 9)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 10	100K	24	100,00
ADAM (TALK 10)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 11	100K	24	100,00
ADAM (TALK 11)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 12	100K	24	100,00
ADAM (TALK 12)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 13	100K	24	100,00
ADAM (TALK 13)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 14	100K	24	100,00
ADAM (TALK 14)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 15	100K	24	100,00
ADAM (TALK 15)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 16	100K	24	100,00
ADAM (TALK 16)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 17	100K	24	100,00
ADAM (TALK 17)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 18	100K	24	100,00
ADAM (TALK 18)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 19	100K	24	100,00
ADAM (TALK 19)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 20	100K	24	100,00
ADAM (TALK 20)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 21	100K	24	100,00
ADAM (TALK 21)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 22	100K	24	100,00
ADAM (TALK 22)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 23	100K	24	100,00
ADAM (TALK 23)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 24	100K	24	100,00
ADAM (TALK 24)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 25	100K	24	100,00
ADAM (TALK 25)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 26	100K	24	100,00
ADAM (TALK 26)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 27	100K	24	100,00
ADAM (TALK 27)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 28	100K	24	100,00
ADAM (TALK 28)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 29	100K	24	100,00
ADAM (TALK 29)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 30	100K	24	100,00
ADAM (TALK 30)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 31	100K	24	100,00
ADAM (TALK 31)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 32	100K	24	100,00
ADAM (TALK 32)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 33	100K	24	100,00
ADAM (TALK 33)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 34	100K	24	100,00
ADAM (TALK 34)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 35	100K	24	100,00
ADAM (TALK 35)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 36	100K	24	100,00
ADAM (TALK 36)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 37	100K	24	100,00
ADAM (TALK 37)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 38	100K	24	100,00
ADAM (TALK 38)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 39	100K	24	100,00
ADAM (TALK 39)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 40	100K	24	100,00
ADAM (TALK 40)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 41	100K	24	100,00
ADAM (TALK 41)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 42	100K	24	100,00
ADAM (TALK 42)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 43	100K	24	100,00
ADAM (TALK 43)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 44	100K	24	100,00
ADAM (TALK 44)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 45	100K	24	100,00
ADAM (TALK 45)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 46	100K	24	100,00
ADAM (TALK 46)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 47	100K	24	100,00
ADAM (TALK 47)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 48	100K	24	100,00
ADAM (TALK 48)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 49	100K	24	100,00
ADAM (TALK 49)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 50	100K	24	100,00
ADAM (TALK 50)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 51	100K	24	100,00
ADAM (TALK 51)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 52	100K	24	100,00
ADAM (TALK 52)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 53	100K	24	100,00
ADAM (TALK 53)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 54	100K	24	100,00
ADAM (TALK 54)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 55	100K	24	100,00
ADAM (TALK 55)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 56	100K	24	100,00
ADAM (TALK 56)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 57	100K	24	100,00
ADAM (TALK 57)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 58	100K	24	100,00
ADAM (TALK 58)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 59	100K	24	100,00
ADAM (TALK 59)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 60	100K	24	100,00
ADAM (TALK 60)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 61	100K	24	100,00
ADAM (TALK 61)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 62	100K	24	100,00
ADAM (TALK 62)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 63	100K	24	100,00
ADAM (TALK 63)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 64	100K	24	100,00
ADAM (TALK 64)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 65	100K	24	100,00
ADAM (TALK 65)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 66	100K	24	100,00
ADAM (TALK 66)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 67	100K	24	100,00
ADAM (TALK 67)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 68	100K	24	100,00
ADAM (TALK 68)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 69	100K	24	100,00
ADAM (TALK 69)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 70	100K	24	100,00
ADAM (TALK 70)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 71	100K	24	100,00
ADAM (TALK 71)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 72	100K	24	100,00
ADAM (TALK 72)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 73	100K	24	100,00
ADAM (TALK 73)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 74	100K	24	100,00
ADAM (TALK 74)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 75	100K	24	100,00
ADAM (TALK 75)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 76	100K	24	100,00
ADAM (TALK 76)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 77	100K	24	100,00
ADAM (TALK 77)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 78	100K	24	100,00
ADAM (TALK 78)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 79	100K	24	100,00
ADAM (TALK 79)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 80	100K	24	100,00
ADAM (TALK 80)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 81	100K	24	100,00
ADAM (TALK 81)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 82	100K	24	100,00
ADAM (TALK 82)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 83	100K	24	100,00
ADAM (TALK 83)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 84	100K	24	100,00
ADAM (TALK 84)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 85	100K	24	100,00
ADAM (TALK 85)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 86	100K	24	100,00
ADAM (TALK 86)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 87	100K	24	100,00
ADAM (TALK 87)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 88	100K	24	100,00
ADAM (TALK 88)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 89	100K	24	100,00
ADAM (TALK 89)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 90	100K	24	100,00
ADAM (TALK 90)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 91	100K	24	100,00
ADAM (TALK 91)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 92	100K	24	100,00
ADAM (TALK 92)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 93	100K	24	100,00
ADAM (TALK 93)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 94	100K	24	100,00
ADAM (TALK 94)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 95	100K	24	100,00
ADAM (TALK 95)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 96	100K	24	100,00
ADAM (TALK 96)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 97	100K	24	100,00
ADAM (TALK 97)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 98	100K	24	100,00
ADAM (TALK 98)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 99	100K	24	100,00
ADAM (TALK 99)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 100	100K	24	100,00
ADAM (TALK 100)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 101	100K	24	100,00
ADAM (TALK 101)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 102	100K	24	100,00
ADAM (TALK 102)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 103	100K	24	100,00
ADAM (TALK 103)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 104	100K	24	100,00
ADAM (TALK 104)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 105	100K	24	100,00
ADAM (TALK 105)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 106	100K	24	100,00
ADAM (TALK 106)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 107	100K	24	100,00
ADAM (TALK 107)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 108	100K	24	100,00
ADAM (TALK 108)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 109	100K	24	100,00
ADAM (TALK 109)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 110	100K	24	100,00
ADAM (TALK 110)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 111	100K	24	100,00
ADAM (TALK 111)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 112	100K	24	100,00
ADAM (TALK 112)	100K	24	100,00	CHRONO QUEST 113	100K	24	100,00

ANLEITUNGEN, KOMPLETTLÖSUNGEN

Manhunter New York	L	-	A	Platoon	-	P	-	Secret Of The Silver Blades	L	P	A	Storm Across Europe	-	-	A
Manhunter San Francisco	(L)	P	A	Police Quest 1	L	-	A	Sentinel (Firebird)	-	-	A	Sub Battle Simulator	(L)	-	A
Maniac Mansion	L	P	-	Police Quest 2	L	-	A	Sentinel Worlds 1	L	-	A	Sword Of Aragon	(L)	P	A
Mara Saga	L	P	A	Pool Of Radiance	L	P	A	Sentinel Worlds 1 Paragraphs	-	-	A	Tangled Tales	-	-	A
Melville	L	-	-	Pool Of Rad. Adv. Journal	-	-	A	Sex Vixens From Space	L	-	A	Tetris	-	-	A
Night & Magic 1	-	-	A	Populous	L	-	A	Shadow Of The Beast	(L)	P	-	Times Of Lore	-	-	A
Night & Magic 2	-	-	A	Ports Of Call	(L)	P	-	Shadowgate	-	-	A	Transworld	L	-	A
Millennium 2.2	L	-	-	President Is Missing	-	-	A	Shogun	L	P	-	Ultima	-	-	A
Miracle Warriors	-	-	-	Project Firestart	L	-	A	Sorcerian	-	-	A	Ultima 2	-	-	A
Mortville Manor	L	-	-	Project Stealth Fighter C64	-	-	A	Sound Blaster Soundkarte	-	-	A	Ultima 3	L	P	A
Navcon 6	-	-	-	Quest For Glory 2	-	-	A	Space Ace	L	P	-	Ultima 4	L	P	A
Navy Seal	-	-	-	Question 2	L	P	-	Space Quest 1	L	P	-	Ultima 5	L	P	A
Necromancer	L	P	-	Raided Tycoon	-	-	A	Space Quest 2	L	P	-	Ultima 6	L	P	A
Nice	L	P	-	Reach For The Stars	-	-	A	Space Quest 3	L	P	-	Uninvited	L	-	A
Operation Marketgarden	-	-	-	Red Baron	-	-	A	Space Rogue	-	-	A	Up Periscope	-	-	A
Panzer Battles	-	-	-	Red Lightning	L	-	A	Stadt der Löwen	-	-	A	War In The South Pacific	-	-	A
Panzer Strike	-	-	-	Red Storm Rising	-	-	A	Star Command	-	-	A	War Of The Lance	-	-	A
Pawn The	L	-	-	Renegade General Interceptor	-	-	A	Starflight 1	-	-	A	Westland	L	P	A
Personal Nightmare	L	P	-	Rings Of Medusa	(L)	P	-	Starlight 2	-	-	A	Westland Paragraphs	-	-	A
Phantasia 3	L	-	-	Roadwar 2000	-	-	A	Starglider 1	-	-	A	Wing Commander	-	-	A
Phantasy Star	-	-	-	Robox	L	P	-	Starglider 2	-	-	A	Zack Mc. Cracken	L	P	A
Phantasy Star 2	-	-	-	Rommel	-	-	A	Star Trek 5	-	-	A	Zork 1	-	-	A
PHM Pegasus	-	-	-	Russell	-	-	A	Steel Thunder	-	-	A				
Pinotini	L	-	-	Secret Of Monkey Island	(L)	P	A	Stellar Crusade	-	-	A				

"L" und "P" in Klammern bedeutet: Pläne in der Lösung enthalten. Fett gedruckt: Titel sind neu!

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

(ALLE PROGRAMME IN DEUTSCH ODER MIT DEUTSCHER ANLEITUNG)

	Amiga	C64	IBM-PC	ST
4. Cadaver	74,90		74,90	
5. Silent Service 2		89,90		
6. Pool Of Radiance	60,90	89,90	85,90	
7. Legend Of Faerghal	74,90		74,90	74,90
8. Ultima 5	89,90	89,90	89,90	89,90
9. Champions Of Krynn	74,90	74,90	74,90	
10. Indiana Jones (Lasswell)	67,90		67,90	67,90

AM 74,90
(ST 74,90)

ST 74,90
(ST 74,90)

AM 74,90
(ST 74,90)

ST 74,90
(ST 74,90)

AM 89,90
PC EGA 69,90
PC VGA 69,90

CPS
Frank Heidak

MAN SPRICHT DEUTSCH! Spiele mit deutscher Anleitung

PROGRAMMNAME	Typ	AMIGA	C64	IBM-PC	ST
800 ATCH HANDBOOK	DOC	74,90		64,90	
A 10 TANK KILLER	SHG	89,90		84,90	
AIRLINE TRANSPORT PLANT	SHG	89,90		84,90	
ALPHA WARR	STG	74,90		74,90	
BAND 3 TALK 7 TON	DOC		60,90	70,90	
BATTLE COMMAND	SHG	74,90		64,90	74,90
BATTLE OF BULGARIA	SHG	54,90	44,90	60,90	64,90
B.T. 1	DOC		16,90		
CAPTAIN	SHG	74,90		64,90	74,90
CASTLE MASTER	SHG	74,90	64,90	64,90	74,90
CHALLENGER	SHG	64,90	60,90	60,90	
CHALLENGER 90	SHG	74,90		74,90	74,90
CHINA DESTINY	SHG	74,90		74,90	74,90
CHRON OF THE ADAM BROS	SHG	67,90	67,90	74,90	
CLASH OF THE TITANS	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 2	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 3	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 4	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 5	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 6	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 7	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 8	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 9	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 10	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 11	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 12	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 13	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 14	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 15	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 16	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 17	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 18	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 19	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 20	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 21	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 22	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 23	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 24	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 25	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 26	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 27	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 28	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 29	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 30	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 31	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 32	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 33	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 34	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 35	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 36	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 37	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 38	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 39	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 40	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 41	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 42	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 43	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 44	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 45	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 46	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 47	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 48	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 49	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 50	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 51	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 52	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 53	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 54	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 55	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 56	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 57	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 58	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 59	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 60	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 61	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 62	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 63	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 64	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 65	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 66	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 67	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 68	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 69	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 70	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 71	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 72	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 73	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 74	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 75	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 76	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 77	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 78	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 79	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 80	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 81	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 82	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 83	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 84	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 85	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 86	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 87	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 88	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 89	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 90	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 91	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 92	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 93	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 94	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 95	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 96	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 97	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 98	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 99	SHG	74,90		74,90	74,90
CLASH OF THE TITANS 100	SHG	74,90		74,90	74,90

Händleranfragen erwünscht

ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE?
WIR SCHAFFEN ABHILFE. Erklären Sie einfach bei Ihrer Bestellung den "Software-Titel" und für einen Kostenbeitrag von DM 5,- pro Spiel testen wir Ihr Programm vor dem Versand.

Die Preise für Lösungshilfen:

Lösung: 15,-	Pläne: 15,-	Anleitung: 25,-
3 500 DM	3 500 DM	3 500 DM
8 500 DM	8 500 DM	8 500 DM
10 000 DM	10 000 DM	10 000 DM
45 000 DM	45 000 DM	45 000 DM

Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!

Hiermit bestelle ich für den Titel

☐ Komplettlösung ☐ Software-Test

☐ Plan/Pläne ☐ Programm-Modul

☐ deutsche Anleitung ☐ Zubehör-Hardware

☐ aktuelle Preisliste

Auftraggeber

Name:

Straße:

Wohnort:

Telefon:

Computer:

COMPUTER-PROGRAMM-SERVICE
FRANK HEIDAK
Franzstraße 7 • 5000 Köln 41

Bestellannahme:
Tel. 0221/407447, 406888, 401780
Telefax 0221/401989

Kundendienst Lösungshilfen:
0221/402493, Di. und Do. von 17.00 - 18.30 Uhr
Kundendienst Software:
0221/400127, Mo., Mi. und Fr. von 17.00 - 18.00 Uhr

Mean Streets

Edgar Bruns aus Delmenhorst hat, trotz "magerer" Testwertungen, Gefallen an "Mean Streets" gefunden und liefert uns alle Orte, die Ihr anfliegen müßt oder könnt.

Tom Griffith 4590, Carl Linsky 4660-4675, Greg Call 4753-8911, Clark Bosworth 9932, Ron Morgan 1998-6470, Della Lang 2111, John Klaus 7012, Sandra Larsen 4599, Sam Jones 0021, Larry Hammond 4935, Jorge Valdez 4931, Brenda Perry 4577, Ron Meat 4525, Peter Dull 4674, Jerome Milbourne 4623, Ed Bradley 7312, Arnold Dweeb 4610, Lola Loveloy 4603, Steve Clements 4680, Smiley Monroe 3614, Bash Dagot 4657, Delores Lieghtbody 4920, Sonny Fletcher 5170, Aaron Sternwood 0439, Wanda Peck 4621, Gideon Enterprises Frank Schimming 4650, J. Saint Gideon 3891, Blaze Wiener 1715, Robert Knott 0132, Harry Rice 1231, Big Jim Slade 4921, Bus Station 5194, Law Order Party Büro 5037, MTC Labor mit Main Computer 4550.

Hier noch alle Paßwörter für die einzelnen "Paßcards".

Paßcard Paßwort
Blue Bishop
Yellow Queen
Grey King
Green Pawn
Orange Checkmate
Red Stalemate
Purple Knight
Black Rook

vw

Silent Service II

Alexander Reichmann aus Mühldorf geht mit uns auf Tauchstation im japanischen Meer und liefert feuchte Unterwassertips.

Allgemein:

Man sollte sehr sparsam mit seinen Torpedos umgehen, da es ungemein ärgerlich ist, wenn man am Ende einer Patrouillenfahrt einen Gegner vor die Linse bekommt und dann keine Torpedos zur Verfügung hat. Außerdem muß man ständig seine Schadensanzeige im Auge behalten, denn mit einem Schaden von 85-89 Prozent hat man gegen größere Konvois kaum eine Chance.

Patrouillen:

Als bestes Patrouillengebiet hat sich das Südjapanische Meer (Southern Japan) erwie-

sen. Die meisten Kontakte hat man hier in der Seestraße südlich von Kure. Man kann aber auch auf den Seeverbindungen der Städte Kure, Tokyo und Sendai auf japanische Schiffe treffen. Hier sollte man möglichst nah an der Küste bleiben, um Handels- und Nachschubschiffe zu stellen. Mit Flugzeugträgern und Zerstörern könnt Ihr in tieferen Gewässern rechnen. Feindkontakte auf dem Seeweg Nagasaki — Okinawa Island — Taipei sind seltener, aber nicht ganz ausgeschlossen. In allen anderen Patrouillengebieten sind Kontakte selten. Man sollte vor allem die Seeverbindungen und die Umgebung der Häfen im Auge behalten.

Bordkanone:

Die meisten Schiffe kann man mit drei bis acht Granaten aus der Bordkanone versenken. Man schießt eine Granate ab und justiert je nach Entfernung die Kanone nach. Hat eine Granate eingeschlagen, wartet man, bis die Explosion vorbei ist. Wenn das Schiff langsamer wird, genügen meist ein bis drei Treffer bis zur Versenkung.

Versenkung:

Um Schiffe zu versenken, hat man immer die Wahl, ihnen einen Torpedo entgegenzuschicken oder sie mit Granaten aus der Bordkanone zu bedecken. Hat man es mit zwei oder mehr Zerstörern zu tun, ist es schon sehr mühsam alle zu versenken. Beispiel: Man trifft auf zwei Handelsschiffe mit zwei Eskorten (Voraussetzung: das U-Boot kann etwa zwei Granattreffer vom Feind verkraften). Man taucht auf, bis die Eskorte das U-Boot bemerkt hat und taucht auf Periskoptiefe auf. Nun setzt man die Geschwindigkeit auf "slow" und sucht sich die nähere Eskorte im TDC. Mit "N" setzt man den Kurs auf Blickrichtung, bis die Eskorte direkt auf einen zusteuert. Jetzt setzt man ihr den ersten Torpedo vor den Bug, der mit einer Sicherheit von 100 Prozent trifft, da Ihr ja genau dem Feind entgegenfahrt. Eventuell (bei DDAA's) kann man auch einen zweiten Torpedo losschicken. Nun schaltet man den TDC aus und peilt die zweite Eskorte an. Hier verfährt man nach dem gleichen Verfahren. Doch Vorsicht: Schießt nie einen Torpedo ab, wenn das Ziel näher als 700 Yards entfernt ist. Sind die Schiffe genug beschädigt, taucht man auf und benutzt die

Bordkanone. Die beiden Handelsschiffe kann man dann nach Belieben versenken. So spart man Torpedos und erhält keinen Schaden.

Angriffsstrategien:

Entdeckt Ihr Handelsschiffe ohne Eskorte, solltet Ihr die Bordkanone benutzen und die Torpedos für später aufsparen. Hier gilt: Auftauchen und mit der Bordkanone feuern. Ist eine Eskorte dabei, so muß man die Zerstörer, Patrouillenboote oder leichten Kreuzer mit der Taktik von oben versenken (Regel: höchstens zwei Torpedos für eine Eskorte).

Schlachtschiffe und Flugzeugträger wird ein U-Boot Kommandant nur äußerst selten zu Gesicht bekommen, und wenn, dann nicht ohne eine starke Eskorte (bis zu fünf DDAA's). Solch ein Konvoi läuft mit ca. 24 Knoten, so daß Ihr ihn nicht einmal mit einem aufgetauchten U-Boot einholen könnt. Ihr müßt versuchen, ihm den Weg abzuschneiden. Ist man dann endlich einmal in Reichweite, sollte man drei bis fünf Torpedos auf den Hauptgegner abfeuern und sofort stark abtauchen. Nun müßt Ihr ein paar Wasserbomben abwerfen. Habt Ihr das überstanden, wieder auftauchen und den Hauptgegner versenken und wenn möglich noch etwa zwei Zerstörer. Auf ein Gefecht mit den anderen Begleitbooten sollte man sich nicht einlassen, da sie großen Schaden anrichten können. Ebenfalls ist von einer Attacke auf ein Schlachtschiff abzuraten, wenn man ein kaputtes Periskop hat, da der Kampf über der Wasseroberfläche mit einem Granatenvolltreffer besiegelt wäre.

vw

Chaos strikes back

Lange mußten die Rollenspieler von der Amiga-Fraktion mit Neid auf die Atari-ST-Besitzer schauen. Doch das Warten hat jetzt ein Ende. Dirk Thierbach aus Essen hat einige Unterschiede zur Atari-Version festgestellt.

Im Startraum liegt in der Nische mit dem Kompaß und dem Seil nun auch eine magische Karte, die in der Urform nur die nächsten sechs Felder des Labyrinth anzeigt und während des Spiels automatisch scrollt.

Man kann nun auch mit der Hand aus jedem Brunnen trin-

ken und braucht kein Gefäß mehr. Allerdings sollte man beachten, daß nur der jeweilige Anführer der Party trinkt. Ihr müßt also bei Bedarf den Anführer kurz wechseln, was ja kein Problem ist.

Berührt Ihr mit der Hand eine imaginäre Wand, seht Ihr sofort, ob die bestimmte Mauer durchlässig ist: die Hand verschwindet.

Es kommen mindestens vier neue Priestersprüche dazu. Mit ihnen kann man kurzzeitig die Eigenschaften der magischen Karte verbessern. Leider konnte Dirk bisher nur zwei der neuen Zaubersprüche entdecken. Sie lauten: OH-GORRUS und ZO-IR-NETA. Mit diesen Sprüchen könnt Ihr Euch auf der Karte imaginäre Wände, Fallen und Schalter anzeigen lassen. Für die Dauer des Spruchs ist allerdings die Funktion des Autoscrollings blockiert.

Auf dem ROS-Weg muß man, im Gegensatz zur Atari-Lösung, etwas anders vorgehen. Im siebten Level gibt es eine Tür hinter einer offenen Fallgrube. Vor der Fallgrube ist ein versteckter Schalter, der ein Transportfeld im Rücken der Abenteurer aktiviert. Die Abenteurer müssen sich also umdrehen und einen Pfeil in die linke obere Ecke des Feldes werfen, damit sich die Falle schließt und die Tür öffnet.

vw

Cadaver

Carsten Mittermüller aus Albersberg hat noch ein paar Ergänzungen zur Komplettlösung von Gregor Schmid aus der POWER PLAY 1/91. Er bezieht sich dabei auf die Nummerierung der Karten in der Lösung.

Level 1

In 46 läßt man die echte Königskrone auf die ewige Flamme fallen. Die Flamme verlöscht, und vier Dosen fallen von der Decke (klappt oft erst beim zweiten oder dritten Versuch). Die Dosen öffnet man und bekommt dafür Experience-Points. Hat man den Drachen getötet, untersucht man ihn (Fragezeichen) und bekommt dafür Gold und Experience-Points.

Level 3

In 33 gibt es noch eine andere Lösung. Man springt auf eines der Fässer und dann mit Hilfe eines Sprungtranks auf die Spitze der Stäbe. Nun läßt man sich hineinplumpsen. Die Spinne stirbt, man nimmt sich



Der Wandvorhang geht nach oben und man zündet die beiden Bomben. Der Weg in einen neuen Raum ist frei und ein Dämon erwartet Euch. Die Vergeltung in 13 läßt sich sehr wohl vermeiden. Man läßt einfach die Tränenflasche aus 4 auf den Schlüssel fallen. **vw**

Transworld

Hier haben wir den seltenen Fall, daß sich auch ein weibliches Wesen mit gelungenen Tips zu einem Computerspiel zu Wort meldet. Wir wollen Euch die Empfehlungen von Renate Seehase aus Hamburg nicht vorenthalten. Als großer Fan von Wirtschaftssimulationen hat sie sich mit Starbytes "Transworld" beschäftigt und schon nach zwei Tagen (!) die Höchstpunktzahl erreicht.

Bereits am ersten Tag sollte man einen Kredit in Höhe von 50000 Mark beantragen. Das Sparbuch wird geplündert und alles verfügbare Bargeld in Dollars angelegt. Zu Beginn des Spiels steht der Dollar recht günstig (so bei ca. 2 Mark). Nun begibt man sich für etwa 30 bis 50 Tage in den Urlaub. Bitte währenddessen keinerlei Aktivitäten, wie Termin-geschäfte etc. annehmen. Ab und zu schaut man in der Börse nach dem Dollarkurs. Wenn dieser bei 6,5 steht, ist es Zeit zum Verkauf.

Mit dem nun vorhandenen Startkapital von ca. 280000 Mark läßt sich schon was anfangen: Ich bin am besten damit gefahren, mir zu Beginn einen Fernlaster für Stückgut (15-Tonner) zu kaufen. Ein Fernfahrer und mindestens ein Lagerarbeiter werden zusätzlich eingestellt. Büroangestellte und Mechaniker erst etwas später.

Mit dem Stückguttransporter fährt man ohne großes Risiko erst einmal Tabak oder Wein (beides meist günstig in Neapel oder Lyon). Zwischendurch sollte man die Zeit zum Reisen nutzen, um eine Stadt mit preiswerten Waren auszumachen. Es lohnt sich sehr, günstige Textilien einzukaufen!

Bevor die Woche zu Ende ist, sollten die Steuern auf "normal" eingestellt werden. Wird man wegen Steuerhinterziehung erwischt, ist die Strafe selten höher als 9000 Mark. Hat man später etwas Geld übrig, sollte man sich in der Auswertung den erfolgreichsten Computergegner ausgucken. Dessen Aktien sind für

eine kurze Investition immer gut. Das Sparbuch hingegen ist nicht sehr lohnenswert, zumal man pro Tag nur 9999 Mark abheben darf.

Einmal pro Woche sollte man einen Tag Urlaub einlegen, da man sonst krank werden könnte. Werbung ist wichtig, wenn zuwenig Aufträge da sind. Die Laster müssen regelmäßig vom Mechaniker repariert werden (spätestens bei 80%). Eine Autoversicherung lohnt sich, da diese sehr billig ist (100 Mark für alle Laster) und bei einem Schaden immer zahlt.

Achtung bei Terminaufträgen: die sind nicht immer so lukrativ wie sie scheinen. Das gleiche gilt für die Sonderangebote. Gute Sonderangebote kann man mit einem schnellen Ferntransporter öfters wahrnehmen. Um zur vollen Punktzahl zu gelangen, habe ich nur vier Ferntransporter (23-Tonner), ein Lager von 200 E und viel Werbung benötigt. Zum Aufpolieren des Ansehens habe ich mein Bürohaus erweitert bzw. modernisiert und zwei Zweigstellen besessen, die ich aber wieder verkauft habe. Ganz einfach, wenn man weiß wie es geht. **vw**

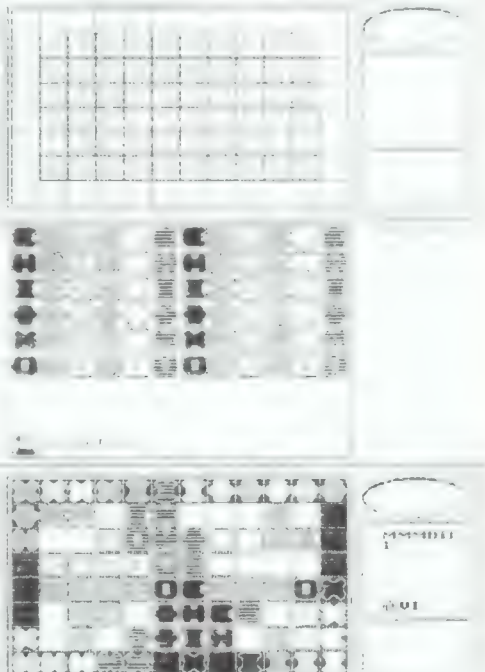
Ishido

"Ishido" ist ein prima Denkspiel und fordert das Letzte von unseren kombinatorischen Fähigkeiten. Manfred Miltzke aus Schwalbach im Taunus hat sich Gedanken gemacht, wie man aus dem Programm ein Brettspiel machen kann. Hier seine Bastelanleitung.

Zuerst editiert man einen eigenen Steinesatz und bringt Spielbrett und Steine mit Bleistift und Lineal zu Papier. Natürlich braucht Ihr noch einen grafikfähigen Drucker. Anschließend: Aufruf der DOS-Hardcopy mit Spielbrett (leer) und Edit-Stoneset. Vergrößern/vervielfältigen über Fotokopierer.

Verwendung von Grafiksoftware: Grab-Utility/Editor (z.B. Genius DrHalo). Man grabbe die Grafiken auf Disk, lade sie in Editor (gepunktete Flächen statt schwarz), verdoppele Steinesatz (72 Stück): Ausdruck in Maßstab (Stein entspricht Feldgröße).

Jetzt muß man nur noch das Spielfeld und die Steine auf eine feste Pappe kleben und fertig ist das Ishido-Brettspiel. Frohes Knobeln. **vw**



Wir basteln uns ein Ishido-Brettspiel

den Schlüssel und ißt dann den Schweinekopf. Ein paar Sekunden warten und man ist befreit.
Level 4

In den Raum, den Gregor Schmid nicht betreten konnte, gelangt man folgendermaßen: der Schlüssel befindet sich nicht in 13, sondern in 12. Über dem Bett ist dort eine Klappe in der Wand. Mit diesem Schlüssel gelangt man in die königliche Kapelle (Raum ?). Dort legt man den "Rams skull" auf den Altar und liest das Schwarze Buch (Gebete für die Kriegsgötter), das man vorher mit einem "Read language"-Spell übersetzt hat. In dem Kästchen befindet sich ein Schlüssel für die Truhe in diesem Raum. Seitlich am Altar befindet sich ein Schalter, der eine Treppe in 14 aufbaut. Die Bombe in 14 könnt Ihr Euch sparen, wenn Ihr erst den Schalter im Löwenkopf drückt, dann nach 8 geht, dort dasselbe tut und dann noch einmal den Schalter in 14 drückt. Die Bombe in 15 spart man sich, wenn man erst den rechten Hebel zieht, dann durch die Stäbe geht und den linken Hebel zieht (keinen Sack aufsameln!).

Diese beiden eingesparten Bomben kann man nun in 16 einsetzen. Dort drückt man den Schalter in der Leuchte.

Ghosts 'n' Go-blins (NES)

Patric Hecker aus Köln wagt sich seine "Ghosts 'n' Go-blins"-Level seit geraumer Zeit selbst an. Er verrät uns, wie's gemacht wird: Haltet im Titelbild das Steuerkreuz nach rechts gedrückt und betätigt dabei dreimal die B-Taste. Danach drückt Ihr das Steuerkreuz kurz nach oben, danach wieder dreimal "B". Pad-Kreuz kurz nach links und wiederum dreimal die B-Taste betätigen. Abschließend wird auf dem Pad kurz nach unten gedrückt, noch einmal gefolgt von dreimal "B". Wenn Ihr jetzt "Start" drückt, erscheint der Schritt-zug "Stage 1a". Den gewünschten Level dürft Ihr mit den beiden Feuertasten einstellen. *wi*

Teenage Turtles (Game Boy)

Drei weitere Bonusrunden entdeckte Daniel Decavele aus Göttingen. In den Stufen 4.2, 5.1 und 5.2 müßt Ihr einfach so weit wie möglich nach links gehen und dann springen. Schon seid Ihr in einem Bonuslevel.

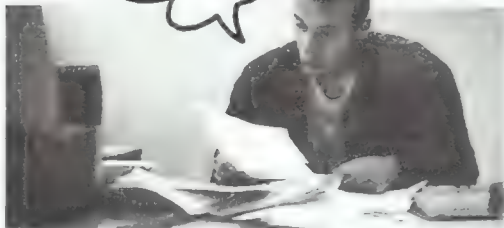
Gegen Lebensenergieknappheit hat hingegen Marc Rogge aus Haan gute Medizin: Pausiert das Spiel und drückt das Steuerkreuz hintereinander in folgende Richtungen:

Oben, oben, unten, unten, links, links, rechts und schließlich die B- und die A-Taste. Ihr habt jetzt wieder volle Energie, könnt diesen Trick jedoch nur einmal pro Spiel anwenden. *wi*

Shadow Dancer (Mega Drive)

Letzte Anmerkungen zum Shinobi-Nachfolger von Kalle Hofmann aus Berlin: Wenn Ihr die Ninjas der Bonusrunden passieren laßt, ohne sie anzugreifen, erhaltet Ihr ein Extraleben. Falls Ihr in einem regulären Level auf den Shuriken-Einsatz verzichtet, gibt's zudem weitere 50000 Bonuspunkte. *wi*

Hallo Video-Fans!



Ich hoffe, Ihr habt nach den Osterfeiertagen die Freude an Suchaktionen jeder Art nicht gänzlich verloren und freut Euch über Karten und Hilfestellungen für die Jagd nach Extra- und Bonusgegenständen. Vor allem Fans des italienisch-japanischen Vorzeigabenteurers Mario werden diesmal gut bedient: Neben ein paar Anmerkungen zum Game-Boy-Hit "Super Mario Land" wid-

men wir einen ganzen "Tip des Monats" (nach wie vor mit 500 Mark dotiert) dem Prachtmotiv "Super Mario World".

Aber keine Angst, auch Sega- und PC-Engine-Besitzer dürfen wieder auf Rat und Tat durch unsere grünen Seiten hoffen. Aber das lest Ihr am besten selber. Viel Spaß beim Knobeln und Suchen wünscht Euch

Winnie

TIP DES MONATS

Super Mario World (Super Famicom)

Tobias Reich aus München stattete "Super Mario World" auf dem Super Famicom einen Besuch ab, um mit dieser Komplettlösung nun zurückzukehren. Habt Ihr Euch mit der komplexen Steuerung schwimmend, fliegend und laufend angefreundet, dürfte es dank des folgenden Textes für echte Mario-Freunde keine Probleme mehr geben. Die ersten drei Punkte des japanischen Menüs, das direkt nach Einschalten der Konsole auftaucht, bezeichnen übrigens die drei Spielstände die maximal abgespeichert werden können. Abspeichern könnt Ihr

über ein zweites Menü, das während des Spiels des öfteren auftaucht. Mit dem oberen Punkt wird gespeichert, mit dem unteren einfach weitergespielt.

Eine kleine Anmerkung zu den Karten: Wird im Text von "regulären" oder "normalen" Abschnitten gesprochen, sind diese auf den Karten mit ihrer Nummer und einem "a" gekennzeichnet. Geheimabschnitten u.ä. ist ein "b" angefügt. Ein "A" steht für ein Ausruferzeichen, ein "R" für eine Röhre, das "G" für die Geisterhäuser, das "S" für den jeweiligen Startpunkt und das "X" für den Ad-Astra-Teleporter. Weiße Wege stellen (im Gegensatz zu schwarzen) immer Geheimgänge dar. Am besten laßt Ihr, während Ihr den Tip lest, Euren Zeigefinger auf der entsprechenden Karte mitwandern.

Der erste Abschnitt des ersten Levels ist für Mario-Profilis reine Routine. Den geschenkten Drachen solltet Ihr natürlich möglichst lange behalten. Im zweiten (ebenfalls noch einfachen) Abschnitt bekommen drachenlose Marios Ersatz. Alle anderen dürfen sich über ein Extraleben freuen.

Im dritten Abschnitt vermeidet man am besten jegliche Schwimmübungen. Achtung: Die Inseln sinken schnell ab. Der Abschnitt links neben dem Start (das große gelbe Ausruferzeichen) dürfte auch kein Problem darstellen. Es beinhaltet

eine Bonushöhle und ein Ausruferzeichen, das (durch Draufspringen) alle gelb umrandeten Felder mit einem Stein füllt. So werden in Marios Welt Brücken gebaut. Im Turm findet man das erste Drachenei: Der erste Level ist eine Kletterpartie, bei der man nur auf die Monster auf der eigenen Seite achten muß. "Rückseitige" Monster tötet man einfach mit der x- oder y-Taste, sobald sie sich hinter einem befinden. Der zweite Level ist durch die herunterschnellenden Steinposten recht gemein, mit etwas Übung jedoch zu meistern. Beim Endgegner als erster von der Leiste zu rutschen ist fatal. Springt, sobald er sich unter Euch befindet, mittels des normalen Sprungs immer und immer wieder auf ihn.

Aus fünf sofort zugänglichen und drei unzugänglichen (Geheim-)Abschnitten besteht der zweite Hauptlevel von Marios Welt. Es gibt zwei Geheimwege, einen Turm und zwei Geisterhäuser. Der Startabschnitt ist einfach und besitzt einen Bonusraum, in dem man ein wenig fliegen über darf. Probiert unbedingt alle Röhren aus. Wahlweise darf man jetzt, um weiterzukommen, den Abschnitt ein zweites Mal durchspielen, oder aber man fliegt kurz vor Ende nach oben, schnappt sich den Schlüssel und berührt damit das Schlüsselloch. Damit gelangt man in einen der Geheimabschnitte (1b). Spielt man diesen durch (z.B. um mittels Pow-Block den Schlüssel für das Geisterhaus 2b zu bekommen), gelangt man zum nächsten regulären Abschnitt. Achtung: Grundsätzlich sind die vier regulären Passagen wesentlich einfacher als die beiden geheimen. Mit dem Schlüssel geht's dann ab ins Geisterhaus. Wer den Ausgang nicht findet, sollte den Pow-Block im zweiten Teil des Hauses suchen. Jetzt bis zu einer Plattform, auf der fünf Münzen liegen, zurückgehen. Nehmt diese, wendet den Pow-Block an (draufspringen) und wandert durch die blaue Tür heraus. Der folgende Abschnitt (3b) ist wieder einfach, so daß Ihr wahrscheinlich schnell zum Turm kommt, wo Ihr auch das zweite Drachenei findet. Der Turm selbst besteht nicht ganz aus einfachen Abschnitten.

Dem Endgegner springt Ihr am besten einmal flink aufs Haupt, wenn er auf Euch zu-

Turm, der relativ leicht zu überleben ist. Den Endgegner kennt man bereits aus Stage 3. Besiegt Ihr ihn, ist der Weg zum Sternenteleporter frei. Mehr dazu am Ende der Lösung.

(Stage 5 kann übrigens noch auf zig anderen Wegkombinationen durchhüpft und durchlaufen werden.)

Für den sechsten Level (sieben Abschnitte und zwei Türme) gibt es nur einen Lösungsweg. Vom ersten Abschnitt gelangt man in ein Geisterhaus, das es wirklich in sich hat. Tip: Benutzt die Geister als Treppe. Der folgende Abschnitt (3) entzieht sich Tobias Beschreibung, da er sein Aussehen von Mal zu Mal verändert.

Gegen Ende des vierten Teilabschnittes solltet Ihr in der Lage sein, zu fliegen, um die erste Endstange zu "übergehen". Fliegt nach oben rechts, und Ihr gelangt zu einer zweiten Endstange, die Ihr "benutzen" solltet. Ohne Flugfähigkeit landet man durch die erste Endstange leider in einer Sackgasse. Der folgende Turm ist für Könner kein Problem. Die Abschnitte 5 und 6 sind dafür wieder relativ schwer, weisen jedoch keine Besonderheiten auf. Der Endturm und das Endmonster schließlich sind wirklich ultimativ harte Brocken. Viel Glück!

Wer's überlebt, kommt zum versunkenen Geisterschiff (7), wo sich der Schwierigkeitsgrad noch einmal gehörig steigert. Vor allem im zweiten Teil des Schiffs solltet Ihr Euch immer in der Mitte halten. Danach wartet der finale Level 7 auf Euch, Tobias beeilt sich jedoch darauf hinzuweisen, daß es ihm bis heute verborgen blieb, wie man zu den Röhren des sechsten Levels gelangt. Für Tips seitens der Leserschaft wäre er sehr dankbar.

Vorausbemerkung zum siebten Level: Wer den Sternenteleporter in Stage 5 benutzt hat, spart sich den mühseligen Weg durch fünf Abschnitte und einen Turm und landet direkt vor den Toren von Koopacastle. Alle anderen sollten im ersten Abschnitt darauf achten, in diesem riesigen Labyrinth nicht die Orientierung zu verlieren. Auf die großen Maulwürfe dürft Ihr übrigens ohne Bedenken draufspringen. Weiterhin gilt es, auf die Zeit zu achten. Nach dem zweiten Abschnitt gelangt Ihr in ein Geisterhaus (3). Ihr müßt im

zweiten Teil des Hauses den Pow-Block, der über Euch steht, anwenden und schnell nach rechts rennen. Unter den vielen Türen ist die vorletzte die richtige! Viel Glück und Beihilfe! Im vierten Abschnitt solltet Ihr ebenfalls fix sein und auf die Countdown-Zahlen auf den Plattformen achten. Bei Null stürzt die Plattform in die Tiefe. Ansonsten ist dieser Abschnitt eher einfach. Im fünften Abschnitt braucht man vor allem Glück. Gebt außerdem auf die Rhythmusgeber acht. Im Turm laßt Ihr Euch von den braunen Steinen ins Loch mitnehmen. Unten wartet ein hilfreicher Zwischenkontrollpunkt, obwohl der Endgegner wiederum recht einfach ist.

Wenden wir uns nun noch der Sternenwelt zu: Eine Karte existiert leider nicht. Steigt man aus Stage 5 zu den Sternen, gelangt man in einen Abschnitt: jeder weitere ist nur durch das Finden eines Schlüssels zu erreichen. Tobias beschränkt sich darauf, nur den Fundort des ersten Schlüssels zu beschreiben, da der so "freigegebene" Stern direkt zum Koopacastle führt. Die restlichen Sterne sind Sackgassen und somit reine Zeit- und Nervenverschwendung. Um den ersten Schlüssel zu finden, muß man fliegen können. Den Drachen, den man schon bald findet, sollte man festhalten (Taste y gedrückt halten) und mit ungefähr fünf Gegnern füttern. Nun ist er ausgewachsen und als Reittier vortrefflich zu gebrauchen. Jetzt spielt Ihr Euch bis zu der Stelle heran, an der zwei grüne Röhren zwei Schildkröten einsperren. Den eventuell noch vorhandenen Drachen stellt man ab (Taste A), zerstört ebenfalls mit Taste A eine der Schildkröten und springt zweimal (mittels B-Taste) auf die andere. Jetzt könnt Ihr Euch den Panzer schnappen (y-Taste gedrückt halten) und Euch rechts der Röhren vor den Abgrund. Laßt Euch hinunterfallen und haltet sofort die B-Taste gedrückt (y-Taste nicht loslassen!). Da Ihr fliegen könnt, schwebt Ihr nun nach links, wo Ihr ein Fragezeichen findet. Laßt den Schildkrötenpanzer dagegenrutschen, und der gewünschte Schlüssel kommt zum Vorschein. Da die Schlüssel der andern Sterne ähnlich gut versteckt sind, solltet Ihr Euch die Mühe sparen.

Das Finale: Zutritt zum Koopacastle hat man durch mehrere

Das Fachgeschäft für Videospiele!

→ **jetzt auch
in Dortmund!** ←

» Brück's Center «
Brückstraße 42-44, 4600 Dortmund 1
(Capitol-Kinocenter)

Hier finden Sie alles, was das
Videospiele-Herz höher schlagen läßt!

Eröffnungsangebote:

SEGA MEGA-DRIVE

Aleste	DM 79,00
Gynoug	DM 89,00

GAMEBOY

Gremlins II	DM 59,00
Super Contra	DM 59,00

weitere Top-Titel für sämtliche Geräte vorrätig!

Internationaler Versand:


Tel. 02301/ 4134 oder 4153
Telefax: 02301/ 2634

Versandanschrift:

Inh. Hans-Jürgen Grahl
Natorper Str. 6, 4755 Holzwickede

- Händleranfragen erwünscht -


(Preislisten nur gegen frankierten Rückumschlag!)
Alle hier angebotenen Geräte sind ohne FZ-Nummer und VDE-Prüfung
Der Gebrauch von Hochfrequenzgeräten ohne FZ-Nummer
kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden!



WORLD OF WONDERS

GAME BOY

Afterburner 59,00 Alleyway 19,00 Baseball Kids 53,00 Balloon 59,00 Battle Ping Pong 59,00 Bomben Dash 59,00 Boulder Dash 59,00 Boxing 59,00 Boxing 2 59,00 Bubble Bobble 59,00 Butterfly 59,00 Chameleon 59,00 Cashmania 59,00	Chase HQ 59,00 Dragon's Gragon 2 59,00 Dr. Mario 59,00 Duke's Trek 59,00 F-1 Race 59,00 Final Fantasy 59,00 Galaxy 59,00 Galactic Gunner 59,00 Galactic Gunner 2 59,00 Geonix 59,00 Geonix 2 59,00 Geonix 3 59,00 Geonix 4 59,00	Masterblaster 49,00 Master Mode 49,00 Master Mode 49,00 Master Mode 49,00 Master Mode 49,00 Master Mode 49,00 Master Mode 49,00 Master Mode 49,00 Master Mode 49,00 Master Mode 49,00 Master Mode 49,00 Master Mode 49,00
---	---	--



TELEFON 0616/3274
Mo-Fr 9-18 Uhr
Sa 9-12 Uhr
Sonst. Anrufbeantworter

Exklusiver Preisliste
World of Wonders
Marktplatz 29
6231 Schwabach/Th.

VERSANDKOSTEN
Nachnahme 1,00 DM
Nachkauf 1,00 DM

SERVICE-LEISTUNGEN:
Rapid Service: 7,00 DM Anruf
Sonderanfertigung 3,00 DM

ACHTUNG:
Bestellungen ab:
90,00 DM

Video:
preisliste anfordern!

Versand:
kosten frei!

STEIRERFUNK

Wir führen!!!

Nec PC Engine,
Nec Turbo Express GT,
Nintendo Gameboy
und Famicom, SEGA, Gam Gear,
Atari Lynx, SNK NEO GEO.

An und Verkauf gebrauchter Konsolen und Modulen.

Mega Drive, Import Pal ohne Spiele **2990,-**
Mit Spiel nach unserer Wahl **3490,-**
Mit Spiel nach Ihrer Wahl **3890,-**

Fordern Sie unsere Preisliste an!!!
Händleranfragen erwünscht!

Annenastraße 18, 8020 Graz/Austria, Tel. (0316) 918968

COMPY/SHOP

Das Spezialgeschäft in
Mülheim mit der riesen
Auswahl an Spielen für
AMIGA, PC, SEGA,
NINTENDO und
ATARI XL/XE

Schauen Sie doch mal
bei uns rein oder lassen
Sie sich eine Preisliste
zuschicken!

Gneisenaustr. 29
4330 Mülheim Ruhr

0208-497169
0208-496178

re Türen, die zweite ist jedoch als einzige bedenkenlos zu empfehlen. Der Abschnitt direkt dahinter ist extrem einfach. Er führt zu vier weiteren Türen. Die zweite Tür (mit der Nummer 6) ist auch hier die klügste Wahl. Der Level dahinter ist leider etwas knackiger als der vorangegangene. Für den dunklen Gang danach gibt es rechts einen Lichtschalter, der den Abschnitt recht einfach werden läßt. Hat man die drei Stufen geschafft, steht man (endlich) dem Koopa-König gegenüber. Die beiden Monster, die dieser Finsternis in regelmäßigen Abständen auf einen losläßt, nimmt man am besten, um sie auf den König zurückzuwerfen. Gut zielen! Haltet Ihr durch, ist die erste Kampfrunde nach einiger Zeit geschafft. Den Feuerballen, die nun herabprasseln, solltet Ihr natürlich ausweichen. Dafür gibt's dann einen Ersatzpilz, und der König kehrt für ein weiteres Duell zurück. Bleibt in Bewegung bzw. lauft immer hin und her, da Euch der Bösewicht verfolgt. Die beiden Steinkugeln überspringt Ihr, die beiden Monster schleudert Ihr auf den König zurück. Das Spielchen setzt Ihr fort, bis sich der Obermütz wieder zurückzieht. Den Feuerballen ausweichen und den Ersatzpilz einsacken. Nun die dritte und letzte Runde: Kommt nicht unter den Propeller und werft alle Monster auf bekannte Weise zurück. Irgendwann gibt dann auch der böseste Endgegner den Geist auf...

Viel Spaß beim Nachspielen und beim Betrachten des grandios langen Nachspanns! wi

Level Code Land

2	7822	Korea
3	6524	Kanada
4	1604	Japan
5	0781	UdSSR
6	5802	USA
7	8731	Schweden
8	0511	China

wi

Galaga '88 (PC-Engine)

Für viele Engine-Besitzer ist dieser Baller-Oldie noch lange nicht vom Tisch. Bert Engelhaupt aus Chur versorgt die "Galaga '88"-Veteranen mit heißen Extras. Im Titelbild (Galaga-'88-Schriftzug) drückt Ihr gleichzeitig das Steuerkreuz nach oben und Run. Wenn Ihr jetzt zur Wahl des Raumschiffes schreitet, habt Ihr es nicht mehr mit einem blauen, sondern mit einem roten Container zu tun. Wählt damit das Einer-Raumschiff und startet das Spiel mit Run. Jetzt vernichtet Ihr alle Gegner der ersten Runde bis auf einen. Laßt diesen

Puzznic, 47 Level: des Rätsels Lösung

Level Code Land

2	7822	Korea
3	6524	Kanada
4	1604	Japan
5	0781	UdSSR
6	5802	USA
7	8731	Schweden
8	0511	China

wi

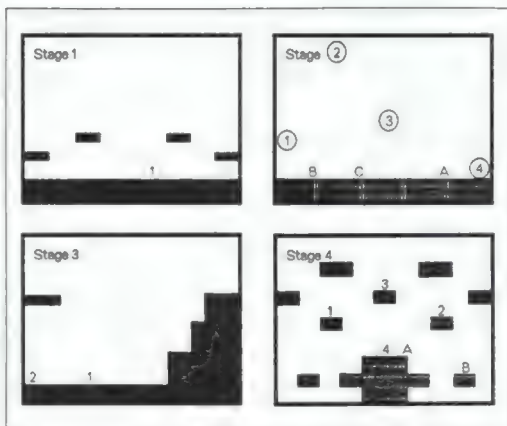
Castlevania (Game Boy)

Die definitiv letzten Tips für die Game-Boy-Version von "Castlevania" kommen von Ulrich Wagner aus München. Er verrät Euch seine Taktiken für alle Endgegner.

Stage 1: Einfach an Punkt 1 nach oben springen und zuschlagen. Falls das Monster nach oben blickt, müßt Ihr Euch ducken und draufhalten.

Stage 2: Bleibt mit dem Feuerball am Punkt A stehen und vernichtet alle Monster, die Euch von den Punkten 1, 3 und 4 aus angreifen, noch von den "Startlöchern" aus. Die Gegner aus der Öffnung 2 schießt Ihr am besten ab, kurz bevor sie den Boden erreichen. Falls Ihr keinen Feuerball besitzt, postiert Ihr Euch an Punkt C. Nun sind alle Feinde, bis auf die der dritten Öffnung, in Reichweite. Um diese zu treffen, begeben Ihr Euch nach Punkt B.

Stage 3: Auf Punkt 1 trifft Ihr den Dämonen zum ersten Mal.



Vier Endgegnerduelle werden anschaulich erklärt

Sobald er kreischt (er hat Euch dann anvisiert), müßt Ihr zu Punkt 2 laufen und von dort nochmals angreifen. Falls notwendig, noch mal anvisieren lassen, ausweichen und wieder zuschlagen. Wer hier ein Leben verliert, kann übrigens zurück in die Geheimkammer

und es sich wieder zurückholen.

Stage 4: Wenn der Graf bei 1 oder 4 angekommen ist, könnt Ihr am Punkt A seinen Kugeln ausweichen und zwischen durch zuschlagen. Befindet er sich an Position 3 und 4, verhaart Ihr bei B und nehmt den

Grafen gegebenenfalls unter Beschuß. Das Spielchen wiederholt Ihr bis zur Explosion des Obermotzes. Noch während dieser Explosion lauft Ihr zu Punkt 1 und dreht Euer Simon-Spate nach rechts. Kommt Euch die Fledermaus entgegen, müßt Ihr frühzeitig (sonst erwischt Euch eine seiner Schwingen) springen und zuschlagen. Kleine Fledermäuse laßt Ihr einfach vorbeiflattern. Laßt Euch nur in äußersten Notfällen nach links unten fallen. Ducken ist zu keinem Zeitpunkt notwendig. *w*

Cyberball (Mega Drive)

Peter Kießler aus Lennestadt wies uns auf zwei fehlerhafte "Cyberball"-Paßwörter in POWER PLAY 1/90 und im Spiele-Sonderheft hin. Die "Gewonnen!"-Slideshow sieht man mit U2BB GXV6 I87L, mit 22BB L72B LHTI beginnt man gleich als Tabellenführer in den Play-offs. *w*

Gnadenlos GmbH

der Videospiele-Versand der Superlative • TELEFON: 0161-2830778

Sega Game Gear

Grundgerät	249,90
Columns	47,90
G-Loc	47,90
Shanghai 2	49,90
Sokoban	49,90
Super Monaco	47,90
Wonderboy	49,90

GAMEBOY

Alleyway	29,90
Baseball Kids	28,90
Burai Fighter	29,90
Contra	54,90
Chase HQ	55,90
Dexterity	29,90
Gremlins 2	54,90
Ishido	32,90
Lock'n Chase	30,90
Klax	39,90
Nemesis	47,90
Qix	31,90
Teenage Mutant	55,90

Sega Mega Drive

Grundgerät kpl.	249,90
Japan-Adapter	25,90
Joypad	39,90
Arcade Power St.	89,90
Aeroblaster	79,90
Altered Beast	33,90
Crackdown	59,90
E-Swat	49,90
Elemental Master	65,90
Hard Driving	59,90
Hellfire	45,90
Herzog Zwei	47,90
Hurricane	39,90
Ken North	49,90
Magical Hat	73,90
Mickey Mouse	49,90
Monster Lair	63,90
Musha Aleste	75,90
Shadow Dancer	65,90
Strider	64,90
World Soccer	45,90

SUPER FAMICOM

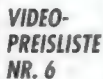
Grundgerät	569,90
Actraiser	99,90
Bombuzal	79,90
Final Fight	124,90
F Zero	104,90
Gradius	119,90
Populous	104,90

PC ENGINE

PC Engine GT	659,90
Bomberboy	79,90
Cyber Combat	79,90

Alle Preise sind Importe,
ohne deutsche Anleitung.

Preise zuzüglich
Versandkosten DM 7,50.



WORLD OF WONDERS



Katholische Preisliste
World of Wonders
Marktplatz 29
4231 Schwanenbach, Ts.



Sicherheitskarten
2,00 Aufpreis

Abonnement
telefonisch erfragen

Copyright, Idee und alle Rechte
bei W O W

SPIELEWELT

GAMEBOY	OS 1290,-	CASSETTE für NES	
18 versch. Cass. (wöchentlich neue Titel)	ab OS 390,-	40 verschiedene	OS 590,-
GAMEBOY Tragetaschen	OS 499,-	SEGA MEGA DRIVE 16 Bd	OS 3590,-
GAMEBOY Plastik-Koffer	OS 290,-	CASS 1 MEGA DRIVE	OS 790,-
REINIGUNGS-KIT für NES oder GAMEBOY	OS 290,-	TV-Spiel NINTENDO	OS 850,-
		KOMPATIBEL (auch für US-NES-Kassetten verwendbar)	

ELEKTRONIKSTUDIO

Favoritenstr. 38, 1040 Wien, Tel. 0222/6510802

Auf nach Weinheim an der Bergstraße

Der weiteste Weg lohnt sich!

MN-HobbySoft

Amtsgasse 3, 6940 Weinheim

Tel. 06201/181201

Parkplatz am Museum

(ausgeschildert)
Mo-Sa 9.30-12.30

Mo., Di., Do., Fr. 14.30-18.00

**Riesenauswahl, tolle
Preise, täglich Neuheiten,
ständig Sonderangebote.**

Computerspiele

Module

**Software zum Anfassen,
alle Systeme,
großer Parkplatz,
leicht zu finden.**

**Jetzt auch im
Copyshop Alt-Marzahn
Alt-Marzahn 64a
O-1140 Berlin**

Auf nach Berlin-Marzahn

COMPUTER MARKT

HIGH-COM Computer GmbH i.Gr.
Friedrich-Verdt Straße 16, 4400 Münster
Tel. 0251 532771, Fax 0251 532842
Btx 0251 532842

No-Name Disk	10	100	100	9.95
	30	200	1.50	16.95
	50	200	1.50	19.95
	70	200	1.50	22.95
Fachband „Gitarrentechnik“				10.00
für NEU Music Shop				10.00
verschiedene Bänder auf Anfrage				
Musikanten - rote oder blaue				10.00

HARDWARE

[illegible]

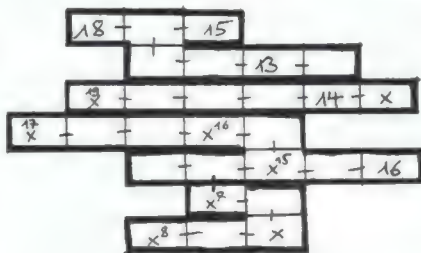
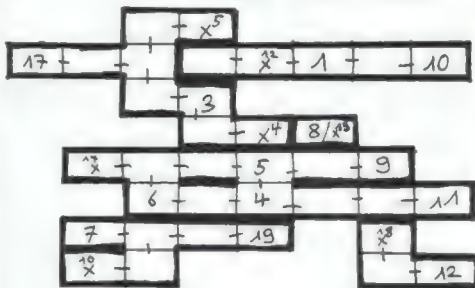
SOFTWARE	AMI	ST	PC	C84
Jedburgh	69	69		
Dragonflight	75	75		
Jumping mouse	69	69	84	59
King & Quest ⁺ mgr				89
Midnight	99	99	109	
M... ..	69	69	65	
... ..	75	75	89	
... ..	59	59	19	39
... ..	69	69	64	49
... ..	69	69	64	
... ..	79	79		
... ..	74	74	74	
... ..	74	74	74	69
... ..			89	

Andere Artikel auf Anfrage!!!

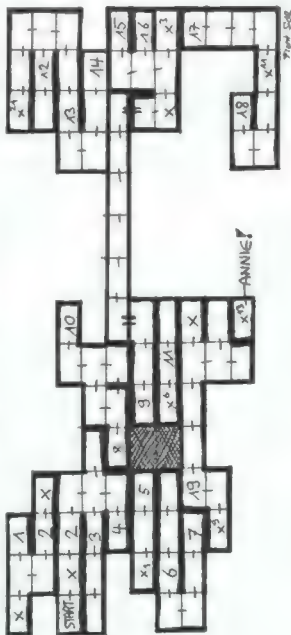
- Wir versenden Hardware, Software, Bücher und Zubehör
- Preisliste mit Angabe des Computertyps gegen Einsendung von 2 - DM in Briefmarken
- Preise freibleibend, wenn möglich mit Vorbestellen
- Lieferung per Nachnahme zzgl. Versandkosten
- Händleranfragen erwünscht

GOONIES II

Plan von der Back-Seite



Back Side



GOONIES II

GOONIES II

Goonies II (NES)

Karten zum ältlichen "Goonies II" erhielten wir von Manfred Schneuwly aus Kersch in der Schweiz. Seine Legende:

- x Tür
- x1 Energie, Schlüssel
- x3 Frau fragt:
- x4 Fire Box
- x5 Goonie
- x6 Goonie
- x7 Taucheranzug
- x8 Regenmantel
- x9 Jump-Schuhe
- x10 Leiter, Bomb Box
- x11 Goonie
- x12 Fire Box
- x13 Annie
- x14 Helm
- x15 Fire Box
- x16 Schlüssel
- x17 Goonie
- x19 Fire Box
- x21 kugelsichere Weste
- 7 Bumerang, Brille
- 14 Turbo-Schuhe
- 17 Goonie



Super Monaco GP (Mega Drive)

Kleiner Gag von Ken Takeda zum Abschluß unserer Videospieletips: Wenn Ihr das nächste Mal als Sieger ein Rennen (Wet Conditions) beendet, solltet Ihr beim Überfahren der Ziellinie alle drei Feuerknöpfe gleichzeitig gedrückt halten.

wi

Super Mario Land (Game Boy)

Zusätzlich zu diversen Mario-Tips in den letzten Ausgaben ließen uns Thomas Schmidt aus Ditzingen sowie Peter Polak und Martin Wodok ("Von Welt 1 — 1 bis Welt 2 — 3 kann man bei guten Bedingungen 33 Leben bekommen") aus München noch einige superpräzise Karten zu-

kommen. Thomas' Tips: Springt grundsätzlich alle zerstörbaren Steine (auf den Karten als "Rahmen" dargestellt) an, um auch wirklich kein Extra und keine Münze zurückzulassen. Sobald sie zum Felsen (als schwarze Steine dargestellt) geworden sind, könnt ihr davon ablassen. Betretet alle Röhren, auch wenn sie eine Pflanze oder einen Torbedowerfer enthalten.

Auch die Fragezeichen sollten selbst in ungünstigsten Situationen von Euch angesprungen werden.

wi

Level 1 — 3, 1. Bonushöhle: 2. Reihe von unten, 1. von links enthält Pilz/Blume

Level 1 1: Extra Menu



Level 1 3:



L = Lowwo
Beim Pfeil 2-mal springen, dann erscheint ein Aufzug

Level 2 1:



Der Stein, auf den der Pfeil zeigt, ist unsichtbar und enthält Extra.

Level 2 1.1 Bonushöhle:



Zuerst durch Stelle des oberen Pfeils gehen, um obere Münzen zu bekommen. Dann bei unterem Pfeil springen.

Level 2 1/2 Bonushöhle:



Einmal der beiden Steine über den Pfeil springen, dann erscheint ein Aufzug.

Level 3 1:



Beim X warten, bis geflügelter Stein zerstört ist. In einem Bild kann beim Pfeil ein Herz erzeugt werden

Level 3 2:



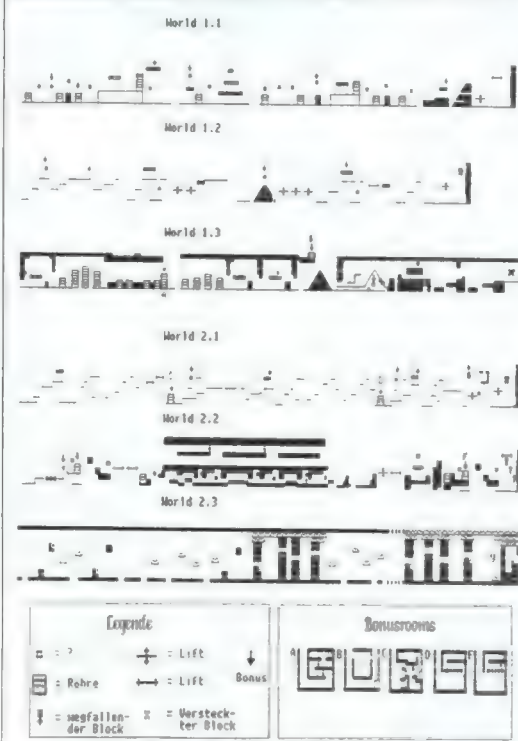
Beim Pfeil zweimal springen, dann erscheint ein Aufzug.

Level 3 3:



Der einzelne Stein erscheint erst nach Sprung.

Level 4 1: 1. Röhre links, rein und nach rechts drücken
Level 4 2: Beim 1. Torbedowerfer rein und nach rechts drücken



Studiert die Karten genau, falls Ihr immer noch Probleme im "Super Mario Land" habt

THE RETURN OF MEDUSA

Eine dunkle Macht beherrscht die Welt. Es gibt kaum Hoffnung. Gewalt, Drogen und Verbrechen sind allgegenwärtig. Diese Welt ist ein Chaos. 300 Jahre nach dem Sieg über Medusa kehrt sie zurück, noch mächtiger und noch stärker. Erleben Sie die Fortsetzung des Klassikers aus dem Hause Starbyte. Noch ausgefeilter, noch umfassender, noch spannender als zuvor. Eine neue Zeit beginnt.

The Return of Medusa . . .



. . . SIE KEHRT ZURÜCK . . .

Vertrieb: **BONICO**
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach



BONICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bonico-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spiel-Experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00
Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel. 06107/62067
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel. 0234/680460, Fax 0234/680497

Teil 4

Und weiter
führen wir
Verlorenen
die Abenteuer
durch die
finsternen
Länder des
Rollenspiels
**Dragon
Wars.** Schon
so manche

Abenteurergruppe mußte hier
frühzeitig ins Gras beißen, weil
sie nicht die richtige Antwort
am richtigen Platz parat hatte.
Dieses Clue Book hilft allen,
die sich auf Oceana verlaufen
haben, an einer Stelle partout
nicht weiterkommen oder sich
an einem fiesen Ork die Zähne
ausbeißen. In dieser Ausgabe
gibt's einen Reiseführer durch
die Bürokratenstadt Lansk, die
Stadt des "Yellow Mud Toad",
und wir nehmen das magische
Labor von Lanac'toor etwas
genauer unter die Lupe. Eben-
falls besucht haben wir ein

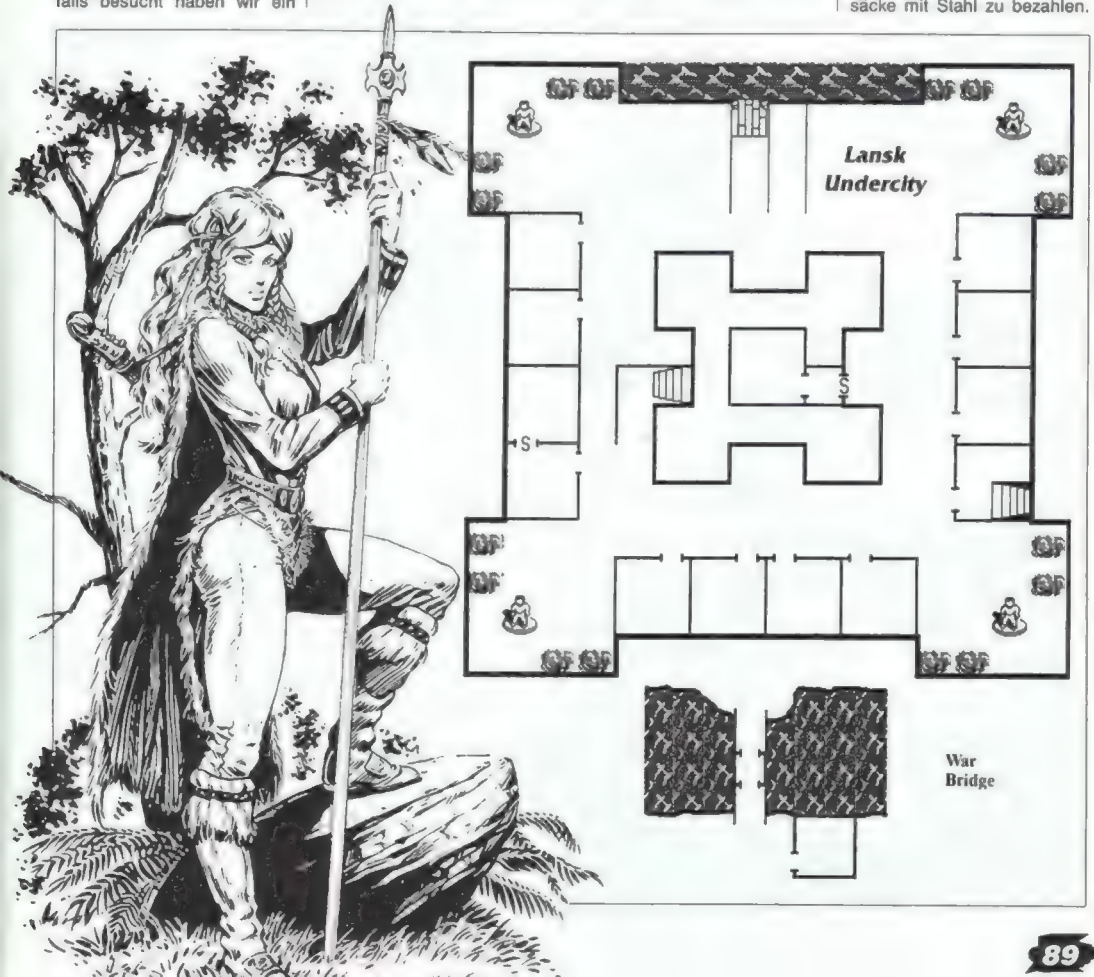
**Finstere Monster
und Bürokraten war-
ten auf Euch in der neusten
Folge der Dragon-Wars-
Clue-Book-Serie. Paßt auf,
das Euch nicht der böse
Drache erwischt.**

Dragon Wars Clue Book

Schmugglernest. Für alle, die
schon am Verzweifeln waren,
gibt's heute die versprochenen
restlichen Monster aus "Might
& Magic II".
mh/vw

Schwer bewachte Brücke

Die Soldaten, die an der
Brücke stationiert sind, die
Lansk mit der Insel der Sonne
verbindet, verdienen nicht
schlecht am Krieg. Reisende
sind gezwungen, hier eine
schamlos hohe Gebühr zu be-
zahlen, die unter dem Deck-
mantel der Zollinspektion ver-
langt wird — in Wahrheit ist
dies reiner Straßenraub. Beim
ersten Mal werdet Ihr wohl kei-
ne andere Wahl haben, als zu
zahlen. Später, wenn Eure
Gruppe stärker geworden ist,
tut Ihr gut daran, diese Saft-
säcke mit Stahl zu bezahlen.



FANTASY PRODUCTIONS

Spezialist für Strategie- und Rollenspiele

Computerspiele Abenteuer-, Strategie- und Rollenspielbereich

Titel	A	ST	IBM
BattleTech - Cress Hawk2		99	
MachWarrior (d. Regel)		59	
Interceptor (Pienegade Legion)		109	
Harpoon (US-Ausgabe)		109	
Harpoon Editor		79	
Harpoon Battle Set		59	
Team Yankee	94	94	99

sowie AD&D-Serie, Tunnels & Trolls u.v.m.

Megatraveller

The Zhodani Conspiracy

Das große SF-Rollenspiel auf Computer!
dt. Version! A/ST/IBM DM 109,-

Space 1889

SF-Rollenspiel in viktorianischer Zeit!
IBM DM 109,-

Internece

Blitzkrieg in der Ardennes	109	
White Death	109	109
Action Stations!		109

Koei

Wir liefern die Vergangenheit- Sie machen die Geschichte!

Bandit Kings: Anc. China	119	119
Genghis Khan	119	119
Nobunagas Ambition	119	119
Nobunagas Ambition II	119	119
Romance /3 Kingdoms	119	119

Simulations Canada

Konfliktsimulationen für den Hardcore-
Spieler! Keine Grafik, dafür laminierte
Karten und Spielsteine. Computer-AJ er-
setzt den menschlichen Gegner!

Battle of the Atlantic	99	99
Grand Fleet	99	99
Long Lance	99	99
Malta Storm	99	99
Operation Overlord	99	99
Rommel at El Alamein	99	99

Über ein Dutzend weitere Titel!

SSI - Superangebot

Für Amiga und Atari ST: Questron II, Star
Command, Stellar Crusade, Heroes of the
Lance, Dragons of Flame u.v.a.m.
Für IBM: Roadwar 2000, Questron II,
Phantasia III, Stellar Crusade, DM Assi-
stant 2, Dragons of Flame, Red Lightning,
First over Germany u.v.a.m.

Auch C64! pro Titel! DM 29,80!

Brett- und Rollen- spiele in riesiger Auswahl!

BATTLETECH™

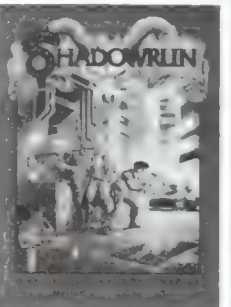
KAMPFKOLOSE DES 4. JAHRTAUSEND



BattleTech

Das SF-Kultspiel in deutscher
Übersetzung. Kommandieren
auch Sie die Kampfkolosse
des 4. Jahrtausends!

BattleTech	49,80
CityTech	49,80
GeoTech (Kartenset)	29,80
Hardware Handbuch	39,80
Schwarze Witwe	24,80
Gray Death Legion	24,80



SHADOWRUN

Das Cyberpunk-Rollenspiel!
Im Jahre 2050 verbinden sich
Technik und Magie zu einem
hochexplosiven Gemisch.
Erstklassige Aufmachung!

Shadowrun	58,00
Silver Angel	24,80
Mercurial 3/91	24,80
Straßensamurai-Katalog	29,80
Asphaltkuschel 4/91	36,00

Es ist ebenso möglich, diese
Dummköpfe mit einigen Skills
auszutricksen.

Das Gebäude im Süden ist
eine Baracke, die voller schla-
fender Soldaten ist. Die schla-
fende Wache neben der Tür
hat einen wichtigen Schlüssel
in der Tasche. Ein Charakter
mit schnellen Fingern könnte
diesen Schlüssel stehlen. Ben-
utzt den Schlüssel für die Tru-
he, die Ihr in der Baracke fin-
det.

Im Norden ist ein Zollhaus, in
dem ein gefangener Büro-
krat aus Lansks sitzt. Der Knabe
ist ein richtiger Langeweiler
vom Dienst, aber er ist noch
eher ein "echter Abenteurer"
als die Plastik-Clowns, die Ihr
in Lansks treffen werdet. Er
meint, was er sagt, wenn er da-
mit droht, Euch die Wachen auf
den Hals zu hetzen. Solltet Ihr
die Wachen erledigen, seid ge-
warnt. Der Schatz, der sich
hier befindet, wird immer noch
beschützt. — Clopin

Lansk

Alles was sich auf dieser Eta-
ge der Stadt befindet, ist purer
Unsinn. Findet die Korruptions-
abteilung, benutzt Eure büro-
kratischen Fähigkeiten und be-
zahlt dem Mann mindestens
500 Goldstücke. Dann trifft
uns in der unteren Stadt. Die
Party hat gerade erst angefan-
gen!! — eine wilde Frau

Lansk Undercity

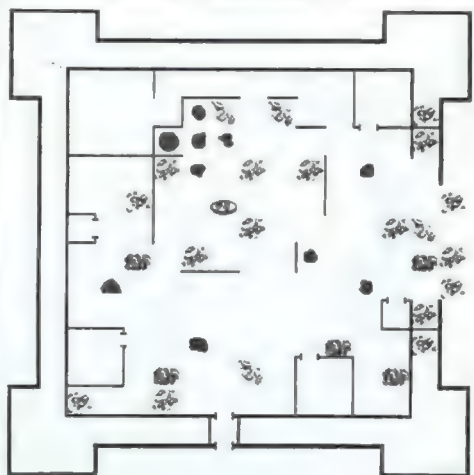
Während die Oberflächen-
stadt von Lansks starr und kon-

servativ ist, ist der unterirdi-
sche Bereich eine weit offene
Stadt der Parties. Die Gesetze
der Stadt verlangen, daß Ihr
Eure Waffen stecken lassen
sollt und Gewalt in den Straßen
zu vermeiden habt. Die Erfah-
rung zeigt jedoch, daß dies un-
möglich ist. Besucht die untere
Stadt von Lansks auf eigenes
Risiko und seid auf der Hut vor
den wilden Frauen!

Die normale Bandbreite an
Serviceleistungen wird hier un-
ten angeboten: Waffenschmie-
den, Rüstungshändler und
Heiler. Ihr werdet außerdem
das Ministerium für Papierar-
beiten finden, das Dokumente
verkauft (inklusive Tickets für
die Fähre zur Königsinsel, die
immer an den nördlichen
Docks ablegt).

Nur unter uns: Es gibt einen
geheimen Magiaden, der in
Lansk versteckt ist. Es dürfte
nicht zu schwierig sein, ihn zu
finden, wenn Ihr ein wenig in
der Gegend herumspüffelt.
Die Geschäftsleitung verkauft
ein paar nützliche Zaubers-
pruchrollen und sogar Dra-
gonstones.

Besucht die Statuen in den
vier Ecken der Stadt. Ihr könnt
hier etwas über die Religion
und die Geschichte Oceanas
erfahren. Macht doch noch ei-
nen Streifzug zu dem Drachen
von Lansks. Der Drachenkäfig
ist im Zentrum von der Unter-
stadt. Normalerweise ist der
Zugang für die Öffentlichkeit
gesperrt, aber mit ein wenig
Entschlossenheit könnt Ihr
Euch Zugang verschaffen. Der



City of the Yellow Mud Toad

**Fordern Sie unseren kostenlosen
Gesamtkatalog (6000 Titel) an!**

FANTASY PRODUCTIONS

Abt. CA Konkordiastr. 61 Postfach 260165
4000 Düsseldorf 1 Tel. 0211/397667

Monster List

Name	11P	2C	AC	Undead	SP	BT	MR	# Attacks	# Damage
Hatchet Man	200	25	N	N	N	N	N	8/52	
Hernell	30	9	N	N	N	N	N	1/13	
High Priest	1000	32	N	N	N	N	N	4/30	
Hill Giant	120	17	N	N	N	N	N	2/70	
Holy Man	20	10	N	N	N	N	N	2/15	
Holy Warrior	1000	80	N	N	N	N	N	12/60	
Horned Fiend	80	18	N	N	N	N	N	3/20	
Hunchback	35	3	N	N	N	N	N	2/12	
Hungry Plant	10	4	N	N	N	N	N	1/15	
Hypno beetle	20	8	N	N	N	N	N	2/10	
Illusionist	45	11	N	N	N	N	N	1/10	
Inept Wizard	2	2	N	N	N	N	N	1/6	
Insect Plague	35	3	N	N	N	N	N	16/2	
Iron Wizard	80	21	N	N	N	N	N	2/30	
Joustier	300	50	N	N	N	N	N	4/80	
Juggler	20	4	N	N	N	N	N	3/6	
Kensai	500	40	N	N	N	N	N	8/32	
Killer Bean	40	9	N	N	N	N	N	16/4	
Killer Cadaver	30	6	N	N	N	N	N	2/6	
Killer Centaur	50	13	N	N	N	N	N	2/50	
Killer Cobra	50	10	N	N	N	N	N	1/80	
Kobold	8	6	N	N	N	N	N	2/6	
Kobold Captain	28	8	N	N	N	N	N	2/10	
Lepre	40	5	N	N	N	N	N	1/10	
Leprechaun	40	28	N	N	N	N	N	1/20	
Lich Lord	2000	40	N	N	N	N	N	4/50	
Lightning Bugs	80	19	N	N	N	N	N	10/10	
Living Dead	180	50	N	N	N	N	N	2/30	
Lost Soul	80	18	N	N	N	N	N	2/25	
Lucky Dog	70	20	N	N	N	N	N	4/72	
Mad Peasant	60	13	N	N	N	N	N	2/30	
Mad Serpent	800	40	N	N	N	N	N	2/120	
Man-at-Arms	20	9	N	N	N	N	N	1/16	
Mandagual	100	40	N	N	N	N	N	4/25	
Master Ninja	1000	40	N	N	N	N	N	12/40	
Master Robber	1000	60	N	N	N	N	N	8/40	
Mega Dragon	64000	250	N	N	N	N	N	16/250	
Melago Troll	2500	30	N	N	N	N	N	8/170	
Melting Man	130	22	N	N	N	N	N	3/30	
Merchant	4	3	N	N	N	N	N	1/8	
Mini Rex	10	6	N	N	N	N	N	1/12	
Minor Demon	50	13	N	N	N	N	N	2/20	
Minor Devil	60	16	N	N	N	N	N	2/40	
Minotaur	150	35	N	N	N	N	N	2/80	
Mist Rider	350	50	N	N	N	N	N	8/30	
Mist Warrior	350	30	N	N	N	N	N	6/60	
Monster Masher	500	40	N	N	N	N	N	6/60	
Mountain Man	90	11	N	N	N	N	N	5/23	
Mounted Patrol	70	22	N	N	N	N	N	4/25	
Mugger	10	6	N	N	N	N	N	2/6	
Mummy	130	11	N	N	N	N	N	2/50	
Mutant	70	16	N	N	N	N	N	1/12	
Mutant Fish	6	6	N	N	N	N	N	1/12	
Mutant Swine	90	8	N	N	N	N	N	2/15	
Mystic Clown	100	16	N	N	N	N	N	3/30	
Nasty Witch	38	7	N	N	N	N	N	2/12	
Necromancer	60	13	N	N	N	N	N	1/15	
Neophyte Thief	14	6	N	N	N	N	N	1/6	
Night Stalker	60	14	N	N	N	N	N	2/30	
Ninja	35	15	N	N	N	N	N	3/12	
Old Miser	1	4	N	N	N	N	N	1/4	
Ooze Warrior	330	22	N	N	N	N	N	3/70	
Orb Guardian	300	32	N	N	N	N	N	6/100	
Orc	20	6	N	N	N	N	N	1/15	
Orc God	50000	40	N	N	N	N	N	4/200	
Paleid	120	24	N	N	N	N	N	3/30	
Pagan	120	26	N	N	N	N	N	3/40	
Phantom	7	12	N	N	N	N	N	1/20	
Phantom	64	16	N	N	N	N	N	2/50	
Phase Spirit	200	60	N	N	N	N	N	4/40	
Pixie	90	20	N	N	N	N	N	2/30	
Plant Golem	250	30	N	N	N	N	N	2/40	
Poisoned	4	6	N	N	N	N	N	2/6	
Priest	8	100	20	N	N	N	N	2/12	
Pyromaniac	1500	60	N	N	N	N	N	16/80	
Pyro Hydra	80	15	N	N	N	N	N	3/50	
Queen Beetle	350	50	N	N	N	N	N	4/80	
Rabbit Rodent	20	3	N	N	N	N	N	2/10	
Ranger	28	7	N	N	N	N	N	4/6	
Reptoid	32	7	N	N	N	N	N	10/30	
Roc	400	21	N	N	N	N	N	3/100	
Royal Horseman	250	32	N	N	N	N	N	6/40	
Sarekin	250	25	N	N	N	N	N	2/40	
Screening Pods	15	4	N	N	N	N	N	1/8	
Sea Monster	70	16	N	N	N	N	N	2/10	
Seductress	60	9	N	N	N	N	N	1/8	
Serpent King	400	60	N	N	N	N	N	2/200	
Sewer Rat	8	2	N	N	N	N	N	1/12	
Shadow Rogue	150	23	N	N	N	N	N	6/30	
Shalvred	1000	70	N	N	N	N	N	16/80	
Shaman	45	8	N	N	N	N	N	1/12	
Shifter	500	60	N	N	N	N	N	8/60	
Skelton	6	6	N	N	N	N	N	1/8	
Slasher	60	11	N	N	N	N	N	4/20	
Sludge Beast	20	4	N	N	N	N	N	2/6	
Snapping Spore	40	6	N	N	N	N	N	2/25	

*Neu * Neu * Neu * Neu * Neu*

FUNNY SOFTWARE

Heck & Partner

Grazersstraße 34

TEL. 0711/856 8534/850325

7000 Stuttgart 30

Neuware! Ladungsschiff 1. März '91

SPÄTESTENS JETZT KRIEGEN WIR EUCH!!!

Die aktuellsten Spiele sowie deren

Preise findet ihr auf Seite 52.

NICHT AUFGEFÜHRTE GAMES -

BESAMTLICH ANFORDERN.

JOYSTICKS:

Competition Pro. Standard schwarz DM 21.95

Competition Pro. Standard transparent DM 29.95

Competition Pro. Standard transparent blau DM 39.95

Infrared-Fernbedienung J joystick DM 64.95

SPEICHERERWEITERUNGEN:

Speichererweit. auf A500 mit Ultra-ACC. DM 79.95

Speichererweit. auf 1 MB DM 268.95

Speichererweit. auf 1.5 MB DM 338.95

Speichererweit. auf 1.8 MB DM 398.95

Speichererweit. auf 2 MB DM 448.95

Floppy Drives 3.5 Beta 4 d3: 3-stim. DM 159.95

Floppy Drives 5.25 40/80 Tracks DM 199.95

Fastplatten komp. Systeme 1. A500 anschaltbar im

normalschalen Gehäuse - A L F - Analoop DM 1.198.95

33 MB RLL 40 ms DM 1.198.95

42 MB RLL 25 ms DM 1.548.95

65 MB RLL 28 ms DM 1.748.95

84 MB RLL 28 ms DM 2.698.95

Fastplatten Laufwerke 51412 MB RLL DM 555.95

33 MB RLL 3.5 40 ms DM 898.95

65 MB RLL 3.5 25 ms DM 898.95

Fastplatten Laufwerke SCSI DM 942.95

42 MB SCSI 5.19 ms DM 2.198.95

45 MB SCSI 5.25 ms DM 2.343.95

84 MB SCSI 5.19 ms DM 2.433.95

90 MB SCSI 5.25 ms DM 2.498.95

Drucker Fujitsu DL-1100 24 Nadel DM 898.95

F-Color DM-1100 24 Nadel DM 998.95

COMPUTER-VERSAND

PREISEN! W07 - Natürlich bei

FUNNY SOFTWARE

STUTTGART



GORDON BOYD

HARD-UND SOFTWARE-VERTRIEB

Hauptstraße 37, 70330 Stuttgart 4, Württemberg

Telefon 067 21/35 93 02

Titel

AM ST PC

Alpha Waves Ges 69.90 69.90 -

A 10 Tank Killer Sim 89.90 89.90 89.90

Alcatraz Act 72.50 72.50 82.00

Buck Rogers Act 75.90 75.90 75.90

Big Business Sim 63.60 63.60 63.60

Blue Wave Sim 89.90 89.90 89.90

Captive Adv 64.90 64.90 75.00

Crown Adv 64.90 64.90 75.00

Cover Action Adv 75.50 75.50 -

Exile Adv 75.50 75.50 -

F-19 Stealth High Sim 77.00 77.00 -

Fatal Heritage Adv 72.50 72.50 82.00

Great Courts II Sim a. Antlaga 95.00

Kings Quest V16 Adv a. Antlaga 100.00

Lemmings Act 64.90 a a

m. G.I. Maus 2 Sp Act 75.00 75.00 75.00

M.U.D.S Act 89.90 89.90 89.90

Monkey Island Sim 95.00 95.00 95.00

Mort Sim 75.00 75.00 87.00

White Death Str 89.00 -

Wild West World Sim 89.00 89.00 84.00

Wings 1 MB Act 74.00 74.00 84.00

Wings 1 MB Sim 84.00 84.00 84.00

Speichererw. 512K 99.90

Speichererw. auf 2 MB Autostart 380.00

2 MB erw. A2000 440.00

50er Pack 3.52 Disketten 55.00

Druckfehler u. Preisänderungen vorbehalten

NEUERÖFFNUNG

Zillesoft

Titel Amiga Atari PC

ATF II 68.90 68.90 68.90

Alpha Waves 53.00 53.00 53.00

Bard's Tale II 58.00 68.90 68.90

Bard's Tale III 68.90 68.90 68.90

Bard's Tale IV 68.90 68.90 68.90

Bard's Tale V 68.90 68.90 68.90

Bard's Tale VI 68.90 68.90 68.90

Bard's Tale VII 68.90 68.90 68.90

Bard's Tale VIII 68.90 68.90 68.90

Bard's Tale IX 68.90 68.90 68.90

Bard's Tale X 68.90 68.90 68.90

Bard's Tale XI 68.90 68.90 68.90

Bard's Tale XII 68.90 68.90 68.90

Bard's Tale XIII 68.90 68.90 68.90

Bard's Tale XIV 68.90 68.90 68.90

Bard's Tale XV 68.90 68.90 68.90

Bard's Tale XVI 68.90 68.90 68.90

Bard's Tale XVII 68.90 68.90 68.90

Bard's Tale XVIII 68.90 68.90 68.90

Bard's Tale XIX 68.90 68.90 68.90

Bard's Tale XX 68.90 68.90 68.90

Bard's Tale XXI 68.90 68.90 68.90

Bard's Tale XXII 68.90 68.90 68.90

Bard's Tale XXIII 68.90 68.90 68.90

Bard's Tale XXIV 68.90 68.90 68.90

Bard's Tale XXV 68.90 68.90 68.90

Bard's Tale XXVI 68.90 68.90 68.90

Bard's Tale XXVII 68.90 68.90 68.90

Bard's Tale XXVIII 68.90 68.90 68.90

Bard's Tale XXIX 68.90 68.90 68.90

Bard's Tale XXX 68.90 68.90 68.90

Bard's Tale XXXI 68.90 68.90 68.90

Bard's Tale XXXII 68.90 68.90 68.90

Bard's Tale XXXIII 68.90 68.90 68.90

Bard's Tale XXXIV 68.90 68.90 68.90

Bard's Tale XXXV 68.90 68.90 68.90

Bard's Tale XXXVI 68.90 68.90 68.90

Bard's Tale XXXVII 68.90 68.90 68.90

Bard's Tale XXXVIII 68.90 68.90 68.90

Bard's Tale XXXIX 68.90 68.90 68.90

Bard

Drachen, der sich hier befindet, ist krank und benötigt dringend Heilung durch einen Zauberspruch oder einen bestimmten Gegenstand.

Und vergeßt nicht...paßt auf die wilden Frauen auf!!

— Doctor Death

Kriegsbrücke

Es gibt nur wenig über diese Brücke zu sagen. Die Soldaten, die diese Brücke bewachen, wollen nur von jedem, der in die vom Krieg geschützte Stadt Quag hinein will oder von dort kommt, einen Gouverneursausweis sehen. Am leichtesten bekommt Ihr einen solchen Ausweis in der unteren Stadt Lansk, im Ministerium für Papierwaren.

Die Frau in dem Quag-Touristenbüro ist etwas verrückt. Verhaltet Euch freundlich, aber achtet nicht auf das, was sie sagt.

— A. Pismo Clam

Gelbe Schlammkröte

Die Stadt der gelben Schlammkröte (Yellow Mud Toad) leidet merklich unter dem Krieg, und die Einwohner dieses Ortes haben wenig getan, um ihre zerrüttete Heimat wieder zu reparieren. Große Bereiche der Stadtmauern sind zerstört, und in den Straßen hausen schleimige Schreckgestalten.

Der Tempel der goldenen Kröte war schon immer nur eine der kleineren Attraktionen von Dilum, und nur wenige sorgen sich darum, daß das schwach konstruierte Gebäude langsam versinkt. Die Priester der Kröte bieten dem, der es schafft, das Absacken des Gebäudes aufzuhalten, ein Paar magische goldene Stiefel an. Es ist ein Wunder, daß noch niemand dies bisher getan hat... Alles was Ihr tun müßt, ist herauszufinden, aus welcher der Tempelmauern Schlamm heraussickert und die Lücke

mit einem "Create Wall"-Zauber zu schließen. Seht Ihr, was die gute alte verbotene Magie alles vermag? Gebäude brechen zusammen, aber keinem ist es erlaubt, sie zu reparieren.

Der Souvenirladen in der südöstlichen Ecke ist einen Besuch wert, genauso wie die "Cavern"-Taverne in der nordöstlichen Ecke der Stadt. Die Kneipe wird sehr oft von Berengaria besucht, einem Gefolgsmann des Sonnentempels in Phoebeus. Die meisten der Stadtwachen sind wahnsinnig geworden, aber ich habe gehört, daß eine Gruppe der Wächter einen wertvollen Schatz in den Mauern versteckt hat.

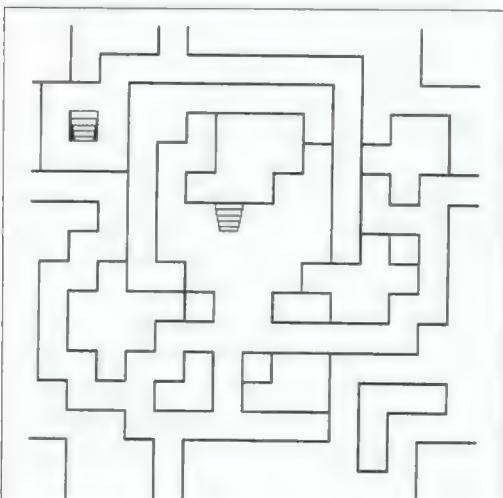
Die Stadt der gelben Schlammkröte war ehemals der Standort von Lanac'toor's High-Magic-Schule. Alles was heute von dieser Schule übriggeblieben ist, sind die Reste der Statue von Lanac'toor. Legendären sagen, daß die Statue der versteinerte Lanac'toor

selbst sei. Bruchstücke der Statue sind über alle vier Ecken Dilums verstreut — in Necropolis, der Tars-Ruinen, Freeport und entlang der Küste der Snakepit-Kolonie. Die verschiedenen Stücken der Statue hierher zurückzubringen, könnte interessant sein.

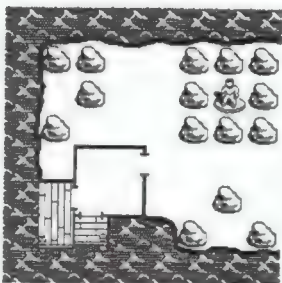
— Eyebulge Thunderleg

Aaargh! Wo bleiben die restlichen Monster zu **Might & Magic II**? So oder ähnlich fing ein Berg Leserbrief an, den wir von Euch bekommen haben. Das Warten hat nun ein Ende, hier ist sie, die so heißbegehrte Monsterliste (ab dem Buchstaben H). Der Befreiung von Cron steht nichts mehr im Wege.

In der nächsten Ausgabe der **POWER PLAY** geht's weiter mit den Ortsbeschreibungen zu dem magischen Labor und der Schmugglerhöhle, wir besuchen Necropolis, ein paar alte Docks und die Dwarfen-Ruinen. Wetzt die Messer und schärft die Schwerter. mhw/vw



Lanac'toor's
Magic Lab



Smuggler's
Cove

Monster List

Name	HP	AC	Undead	SP	ST	MR	# Attacks/Damage
Schleier	25	8	N	N	N	N	2/10
Sorcerer	200	24	N	Y	N	Y	2/30
Sorceress	180	19	N	Y	N	Y	1/23
Spaz Twit	30	200	N	Y	N	Y	4/40
Spido Bug	300	22	N	N	Y	N	3/70
Sprite	12	8	N	Y	N	N	1/6
Squire	40	10	N	N	N	N	2/15
Stalker	140	24	N	N	N	N	3/40
Stone Golem	230	30	N	N	N	Y	2/70
Strangler	80	18	N	Y	Y	N	3/25
Super Sprite	40	10	N	Y	Y	Y	2/15
Swamp Beast	100	13	N	Y	N	N	4/19
Swamp Dog	40	7	N	N	Y	N	1/20
Swamp Thing	70	11	N	N	Y	N	2/40
Swarming Warps	50	15	N	Y	Y	N	16/5
The Horvath	400	50	N	Y	Y	Y	4/90
The Long One	300	30	N	Y	Y	Y	3/70
The Snowbeast	40	16	N	N	N	N	4/25
Thief	50	16	N	N	Y	N	3/16
Thug Trainee	18	7	N	N	N	N	2/3
Thug Leader	220	22	N	N	Y	N	4/20
Time Lord	3000	110	N	Y	Y	Y	12/150
Titan	2000	60	N	Y	Y	Y	4/120
Trickster	90	19	N	N	Y	N	3/20
Troll	70	13	N	N	N	N	4/30
Troubadour	120	16	N	N	N	N	2/30
Tyrannosaurus	500	24	N	N	N	N	3/90
Valiant Knight	300	32	N	N	N	Y	6/50
Vampire	250	24	Y	Y	Y	Y	3/60
Vampiric Rat	45	9	N	N	N	N	2/14
Venomous Snake	12	3	N	N	Y	N	1/10
Viking	80	14	N	N	N	N	3/30
Warlock	300	25	N	Y	N	Y	3/60
War Eagle	300	21	N	N	N	N	3/70
Warlock	90	20	N	Y	N	Y	2/19
Warrior Bow	40	11	N	N	N	N	2/30
Warrior Maid	50	19	N	N	N	Y	3/30
Water Elemental	250	26	N	Y	N	Y	6/50
Werebat	35	13	N	N	Y	N	3/10
Werebull	62	10	N	N	Y	Y	1/50
Werewolf	70	17	N	N	Y	Y	3/25
White Knight	100	18	N	N	N	Y	4/32
Wind Mage	50	15	N	N	Y	Y	3/12
Winged Steed	30	6	N	Y	N	Y	3/8
Witch's Cat	4	3	N	N	N	N	1/6
Wizard	150	22	N	Y	N	Y	1/25
Woodman	50	10	N	N	N	N	2/20
Wrath	50	10	Y	N	Y	Y	3/18
Wyvern	100	15	N	N	Y	N	3/40
Zombie	20	7	Y	N	Y	Y	2/1

STARKILLER

ZEICHNUNGEN: HOLY TOTYKE • TEXTE: HEINZ LINDHART

Rent an Unhold GmbH Folge 9

"Wer einmal mit dem Blechnapf spricht"

Starkiller und seine Mannen haben einen gefährlichen Auftrag angenommen. Schließen sie ihn nicht termingerecht ab, drohen Folter, ein langsamer, qualvoller Tod und andere unfreudliche Dinge. Die Frist läuft langsam ab...

STARKILLER ERWARTEN SCHLIMME ZEITEN: DIE SITTEN IM HOCHSICHERHEITSTRANK DES STAATSKERKERS VON TITANO SIND RAUH

NICHT SCHUBSEN!

WIE GEHTS?

HM, DIE HIESIGEN EINHEIMISCHEN WOLLEN MIR IHRE BRÄUCHE ZEIGEN. DAS IST SICHER ALS HÖFLICHE GESTE GEDACHT... ALSO IMMER SCHÖN MITMACHEN...

GRRR!

ETWAS SPÄTER...

SCHEINT EIN GANZ HARTER BURSCHE ZU SEIN...

MIT DEM LEGEN WIR UNS BESSER NICHT AN...

ÜBERLEGT MAL, NIEVIEL MIT POINTS DER HABEN MUSS!



...KH BIN SCHLIESSLICH GAST AUF DIESEM SCHÖNEN PLANETEN... ALSO WOLLEN WIR DEN EINGEBORENEN NICHT DEN SPASS AN IHREN FRÖHLICHEN RITEN VERDERBEN!

HÖCHSTE ZEIT, WIEDER EINEN BLICK AUF UNSERE ANDERE HANDLUNGSEBENE ZU WERFEN.

ICH FASSE DIE STRATEGIE ZUSAMMEN...

...TRAUTOR HAT HEUTE EINEN AUFTRIIT IN EINER FERNSEHSHOW, BEI DER ZUFÄLLIGER- WEISE AUCH ULTIMA AN- WESEND IST!

SOOOO L OF MAI LOOOVE TU JUUU!

WITZBALL MUSS WÄHREND UNSERER ABWESENHEIT DAS RAUMSCHIFF HÜTEN. ICH WERDE DIE KOORDINATION ÜBER- WACHEN!

GRRRR!

TRAUTOR KANN ULTIMA MIT SEINEM HERBEN CHARME PARALYSIEREN. EIN FREIWILLIGER MUSS IN DIESER ZEIT VERSUCHEN, UNTER EINSATZ SEINES LEBENS DIE DOSE AUS ULTIMA'S RAUMSCHIFF ZU ENTWENDEN.

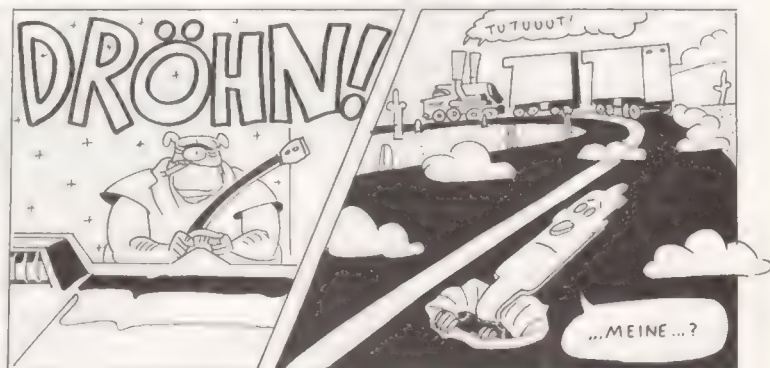
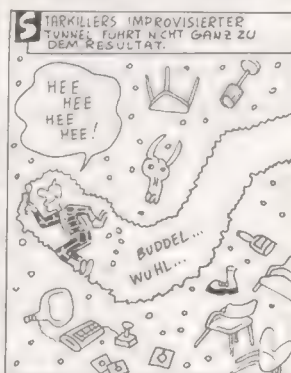
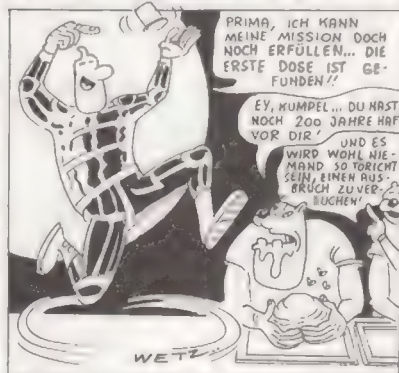
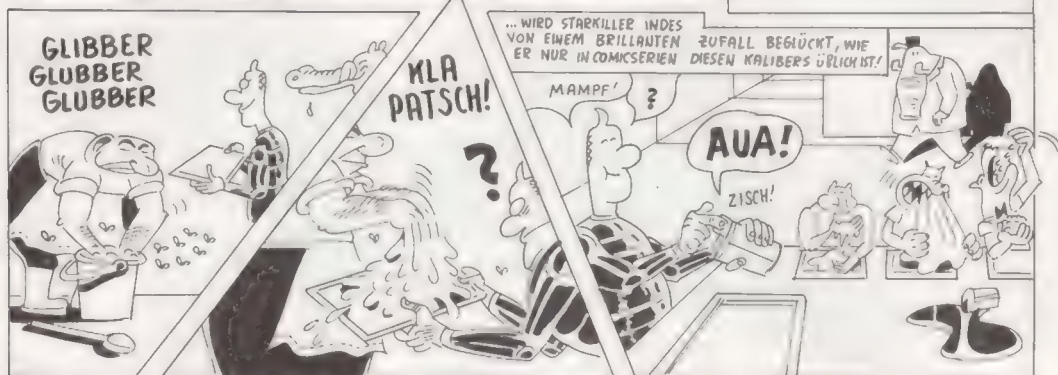
FREI- WILLIGER?

DU BRAUCHEN HABEN KEINE ANGST ... WENN DU WERDEN BESETZT VON WACHEN AN BORD VON RAUM- SCHIFF, TRAUTOR WERDEN ORGA- NISIEREN SCHÖNES HELDEN- BEGRÄBNIS!

LAUT MEINEM CHRONOMETER VERBLEIBEN BIS ZUM ABLAUF DER FRIST EXAKT...

FLOTTER SPRUNG ZU DONDODDON, WO EIN OBER- MOTZ DER PRESTER- FRITZEN EINE AN- SPRACHE ZU EIN- PAAR KUMPELS HÄLT

SECHS STUNDEN IRDISCHER ZEIT. RECHNUNG VER- BLEIBEN DEN UNGLAUBIGEN, UM DIE ORAMEL- DOSEN ZU BESCHAFFEN



FORTSETZUNG FOLGT...

Diese Actionspiel-Entwickler haben mehrfach gezeigt, daß sie technisch einiges auf dem Kasten haben. Deshalb: Laßt Factor Five an die Konsolen!

Seit "Katakis/Denaris" gehören Factor Five zu den begabtesten Entwicklern rasanter 16-Bit-Actionspiele in Europa. Der stark "R-Type"-inspirierte Horizontal-Scroller ließ nicht nur Amiga-Besitzern, sondern auch die Softwarehäuser international aufhorchen. Wer wäre eher dazu geeignet gewesen, das offensichtliche Vorbild R-Type auch ganz offiziell auf Amiga und C64 umzusetzen als Holger Schmidt, Thomas Engel, Andreas Escher, Julian Eggebrecht und Chris Hulsbeck? Electric Dreams besaß die Rechte am Kultautomaten und ermöglichten so Factor Five ein weiteres brillante Konvertierung. Im letzten Jahr nahmen sie sich die 16-Bit-Version von Manfred Trenz "Turrican" vor und wieder hatten die Kritiker Grund zu jubeln.

POWER PLAY: Bisher liefen all eure Programme in Deutschland über Rainbow Arts. Bleibt das auch bei zukünftigen Produkten so?

Factor Five: Die meisten von uns sind nicht mehr fest bei Rainbow Arts angestellt. Bei Katakis war die Sache noch einfach: Wir haben das Spiel entwickelt, Rainbow Arts hat's gekauft. Bei "R-Type" wiederum schuf erst Rainbow Arts die Möglichkeit, eine Umsetzung zu machen. Der Rest ergab sich eher zufällig: Ursprünglich wollte Manfred Trenz Turrican selbst auf 16 Bit umsetzen, Holger wurde als technischer Berater hinzugezogen. Die "technische Beratung" weitete sich aus und schließlich wurde der 16-Bit-Turrican zum Factor-Five-Produkt. Bei unserem nächsten Projekt arbeiten wir jedoch frei und lassen uns diesmal nicht dreinreden.

POWER PLAY: Eure Actionspiele lassen auch prominente Konsolentitel teils recht blaß aussehen. Reizt es Euch, selbst für eine reine Spielmaschine zu entwickeln?

Factor Five: Wir sind noch



Factor Five (v.l.n.r. Chris, Julian, Stefan, Holger) grinst. Kein Wunder, für ein Power-Prädikat werden selbst coole Entwickler schwach.

DIE GLORREICHEN

skeptisch. Man braucht unglaublich viel Glück, um für Konsolen entwickeln zu können. Momentan haben wir noch keine Vorlieben, waren aber am Mega Drive und Nintendos Super Famicom interessiert.

POWER PLAY: Plant Rainbow Arts eure Spiele für Videospielsysteme umsetzen zu lassen?

Factor Five: Ja, Turrican wurde in England für den Game Boy toll umgesetzt, von der Mega Drive und einer PC-Engine-Version waren wir jedoch leicht enttäuscht. Die sehen dem Amiga-Turrican einfach zu ähnlich. Deshalb würden wir Turrican II am liebsten selber machen.

POWER PLAY: Stichwort Programmierer: Woran liegt es Eurer Meinung nach, daß die Japaner den Europäern in Sachen Spielbarkeit und Game Design so weit voraus sind?

Factor Five: Zuerst einmal muß man klar trennen zwischen Leuten wie Andy Braybrook oder dem "namenlosen Ocean-Programmierer". Außerdem haben die Japaner mehr Programmierer und mehr Geld. Ein Gros der englischen Actionspiele sind Kon-

leprogrammierer" anzugeben?

Factor Five: Ja gut, es könnte durchaus sein, daß sich das Medium in den nächsten Jahren etabliert und ein neues Berufsbild entsteht. Vielleicht erleidet das deutsche Computerspiel aber auch das gleiche Schicksal wie der deutsche Film. Die große Frage ist, ob sich deutsche Firmen aufraffen, selbst Cartridges zu produzieren. Da ist der Knackpunkt: Das kann sich noch keine Firma leisten.

POWER PLAY: Könnten sich zu diesem Zweck nicht einfach die drei größten deutschen Firmen zusammenschließen?

Factor Five: Da müßte man die Geschäftsleute fragen, wir Entwickler hätten daran natürlich ein starkes Interesse. Dummerweise ist in Deutschland eine Firma automatisch gleichbedeutend mit einem Publisher und die sind sich natürlich spinnefeind.

POWER PLAY: Dadurch geraten die Deutschen natürlich in Verzug...

Factor Five: Das sind sie jetzt schon. Zudem kann man nicht einfach zu Nintendo gehen und ein fertiges Spiel verkaufen; am Beispiel David Brabens "Elite" hat man das sehr schön gesehen. Die "Battle Squadron"-Leute hingegen hatten das Glück, mit ihrem Amiga-Spiel gleichzeitig den Einstieg in die Mega-Drive-Entwicklung zu finden. Das hätte uns natürlich auch gefallen: Wir hätten in unsere Spiele viele neue Features und Ideen einbauen können. Oder beide Teile von Turrican in einem Rutsch auf ein Modul...

Als nächstes planen wir wieder ein Actionspiel; eventuell sogar zwei, falls wir um die ST-Umsetzung herumkommen. Verraten wollen wir darüber noch nichts.

Diesmal halten wir uns strikt an die Regel: Erst wird programmiert, dann die Werbetrommel gerührt.

Die abschließende Frage nach den persönlichen Spiel Favoriten wurde von den vier anwesenden Factor-Five-Mitgliedern etwas kontrovers beantwortet. Als "oft gespielt" kristallisierten sich jedoch "Pilotwings" ("Aber die Ballersequenz paßt überhaupt nicht, wirklich übel!"), "Lemmings" und "Gradius III". Der restlichen Lieblingsspiele liegen auf der Hand: "Super Mario World", "Aero Blasters" und, natürlich, "Turrican II". *wi*

Private Kleinanzeigen

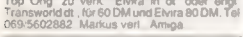
Burgdorf

und Karten, je Lieferwerk, Zahlungsfähigkeit
auch Kopien von Plänen ASM Tel. 0836
8202 Mo Do 19 Uhr

Uhr _____

Work on the PC Soft for C-64, Info's on BB

Private Kleinanzeigen



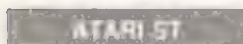
40 5 24 14 2264' 24254 02W 0264'
24192 (Jörg)

Bolt Pattern 55 OM Interphase Spherical
Two Word Turbo Tracker 5 Wonderboy

Software: Teach Nippon Champ of Kyushu
Baras 12: 1st Leg of Fuzhou
Chuan 12: Back Dragon 1. In Han-nu

PRIVATE PLAY CONTACT

Private Kleinanzeigen



Verk. Altan ST/M mit High-Screen-Farbmuster für 1000 DM. Und einen Epson LO-500 Drucker für 480 DM. Tel. 0721-482174 Harry

Verk. o. tausche Orig. Indiana Jones 3, Castle Master, Garner Command, Starglider, Microp Soccer u. Their Inmost Hour, pro Game 25 - 40 DM. Tel. 07511-3145

Suche gut erhalten das Powerplay-Sonderheft "Die besten Spiele '90" - Zahle bis 5 DM. Suche außerdem billiges Orig. Spill Larry 2 für den ST. Tel. 02631-24174

Verk. ST-Orig. Invest 35 DM. Operation Sleath 45 DM. Tel. 07622-4922

Schwach. Orig. Line 26 DM. Tri-Power 26 DM. Protrack 30 DM. GFA Anwenderbuch 30 DM. M & T Assemblerbuch 30 DM. Signum 10 DM. C 10 DM. Tel. CH-01 8607422

Verk. ST-Orig. Sphendral Thunder Blade Rick Dangerous, Willow, Interphase, Austerlitz, Hard Drive, Chicago 90, Jean d'Arc je 25 DM. Tel. 08992-1682

Verk. Atarikonsolle + 12 Superspiele + 4 Joystick NP 700 DM. Jetzt VB. Tel. 0881-5964

Verk. Indy III (Adv) 30 DM. The Games Summer Edition 25 DM. Airborne Ranger 25 DM. Orber 20 DM. alles Orig. Tel. 06134-21515

Suche das ST-Original Rainbow Islands. Tel. 0135-313044

Suche Für Altan ST neueste und ältere Software. Listen an M. Schwab Mehingerstraße 3 b. W-8905 Menging oder Tel. 089-11790

Suche Tauschpartner für Altan 1040 ST/M. Liste bitte an Daniel Messner, Große Neuer Str. 3, C-4301 Dittorf

Verk. Flood 40 DM. Hostages 20 DM. TNT 25 DM. Project 30 DM. F-19 40 DM. Powermover 50 DM. Tel. 089-3145609 Christian

Altan ST-Verk. über 90 Games. Alles Originale. St. Preis ab 10 DM. Liste anfordern bei Christian Stahl, Berliner Platz 1, 3470 Hörter

ST-Orig. Tiberiad 35 DM. Tnad Vol 1 30 DM. Gauntlet 2 25 DM. Presid. is meist 15 DM. Jom Philipp. Tel. 0743-5213

Orig. Verk. das beliebte Vokalbeipg. Engl.-Trainer, auch zum Schulbuch passend für 25 DM inklusive Horoskopprogramm. Tel. 05247-8449, 18 - 20 Uhr

Suche das ST-Orig. Rainbow Islands. Tel. 030-8332444

Verk. Orig. Games. Klax 30 DM. Elite 25 DM. Dug Master 25 DM. Prates 25 DM. Police Quest 25 DM. Speedball 20 DM. Fugger 20 DM. R. Bolor, Berger Mühler 69, 6940 Mammings

Verk. Orig. Invest 4 DM. Interphase 15 DM. Western Games 15 DM. Vampire 15 DM. Fantasy Shot 15 DM. Burek King 15 DM. Phantasy. Tel. 0743-5213

Verk. Altan ST-Orig. zum halben Preis, z. B. Speedball, Kick, Rings of M., Zenium, Bloodwych + Datadisk. Andreas Kremer, Tel. 0226-210431, 18 - 19 Uhr

Suche und tausche die neuesten ST-Demos. Wenn ihr Interesse habt, dann schreibt bitte an Marco Breddin, Mohrenfeld 32, 5000 Wuppertal 21

Suche für Altan ST F-16 Falcon. Preis nach VB. Tel. 07485-448

Suche Altan ST. Tausche gg. A 500, ub. HW 500, 2 Joystick, 7 Bücher, Disk-Box, MF-Test. Angelika von Thomsen, Haring Nordstr. 11, 04731-6840

ST-Originale 10 Spiele für nur 150 DM. z. B. Speedball, Kick, Rings of M., Zenium, Bloodwych + Datadisk. Andreas Kremer, Tel. 0226-210431, 18 - 19 Uhr

Suche Indiana Jones. Kaufe oder tausche gg. Zak McKracken. Mit Lösung. Bitte nur schriftlich. D. Hofmann, Lickerathstr. 20, 5370 Kall-Waltherthal

Suche Invest. Sim City, LSL 3, verk. TV Sports Football 25 DM und LSL 2 35 DM. Tausche auch Tel. 0201 563347 oder 0201 582939 Dirk

Verk. für Altan ST. Klax 35 DM, Xenon 1 + Archipelagos je 20 DM, oder Tausch Tel. 089-6114254, Müller, Kellenweg 8, 8025 Unterhaching

Private Kleinanzeigen

Dragonflight, Viking Child und Klax zu verk. Bin auch ein Tauschinteressent! (Ultima V, Flood, Populous o. Ä.) Tel. 051 433561

Orig. Suche Zak McKracken für 25 DM und Portokonto. Anheb. unter: Andre Weigelt. Abt. Bernhard-Str. 13, 4834 Marnelied

Suche Games für den Altan ST. Listen an Petter Christen, Bergenstr. 16, 8430 Neumarkt/Opf. (z. B. Gersten of War)

Neuer Altan 1040 ST ind. 2. LW etc. Call 0731 81952. Außerdem noch Space Ace Speedwalk u. a. Originale (verf. Sebastian)

Suche Orig. -neue Spiele bevorzugt. Bitte schriftliche Angebote an Michael Schoor, Kästnerbachstr. 9, 5401 Koblen-Gondorf

Orig. Midnight Resistance 40 DM. Kingsquest 1, 2, 3 o. 20 DM. oder Tausch gg. andere. Frank Meyer, 5020 Köln 30. Tel. 0203-342594

Verk. Orig. Team Yankee dt., 45 DM. R. S. Hebelstr. 2, 7519 Kirmbach. Tel. 07258/1645 ab 18 Uhr

Verk. Altan 1040 ST/M mit SM 124, Festplatte SH 205, Omikron, Basic mit HB und Gebrauchssachen. Daniel Tel. 02241 337114

DCA Software. Suche Kontakte zwecks Tausch von "DEMOS". CH-044. 26115, Urs Janelli. Stemannstr. 4, 089-3544111 (München)

Suche def. Mega ST 20.4 - Preis je nach Schaden. Abholung nach Rauen Essen. Tel. 02054-82010 abends

Verk. Atari 2600 ST SF 314. 1 MB RAM. SM 124. Mon. Maus. Disketten VB 750 DM. Tel. 0617-86212 Philipp

Suche Rings of Medusa. Biete Populous oder 50 DM, nur 100 % i.O. Orig. u. mit Oliver Bruhn, Tel. 02171 52578

Verk. 520 STM + SF 354 + SM 124 (auch einzeln) für 500 DM. Helmut Witz, Jürgen-Schumann-Str. 41, 8300 Landshut

Altan-ST-Tauschpartner für aktuelle Demos gesucht. Ind. 3. Wo komme ich am 6. Spierhaus vorbei? Patric Neeress, Isnar, 45, 4008 Erkrath 2

ST-Orig. Dungeon M. (komplett dt.), Manhunter, Spelling Image, Wanted u. v. a. mit Ärtel Tel. 08151 13367. Sebastian ab 19 Uhr

Suche Sim City. Midwinter. Imperium. Kick Off II. UMS. Transworld. Kauf oder Tausch. Nur Raum Erlangen Nürnberg. Tel. 09131 16265

Verk. ST 1040. Colormon SC 1224 mit Maus. Joystick und viele andere Spiele 3 Mite alt. 1400 DM. Tel. 06221 382933

Suche f. ST. Xenon 2, TV Sports Football, Klax, Paradox, R. Dangerous 2, STOS Games, Power Monger, Kick Off 2 usw. Christian Petter. Tel. 09181 1335

Tauschkäufe Orig.-Soft. Habe O. Imp., Sim City, Suche Rings of Medusa, Transworld, Railroad Tycoon BTX/Tel. 06101/41283

Verk. Orig. Larry 1 + 2 für 35 - 50 DM. Block Out 40 DM. Probal Magic 35 DM. RVF Honda 45 DM. Tnad 2 40 DM. Operation Thunderbolt 35 DM. Tel. 0251-22754 ab 14 h. Andreas

Tausche ST-Originale. Rainbow Islands, Imperium, IKV, Cadaver, Their Inmost Hour, Manhunter II, Dragon Flight u. v. a. Tel. 0621-282962, Sven

Suche Orig. Populous, Sim City u. Cadaver m. Anleitungen. Zahle je 35 DM. Tel. 04931-8065, Holger

Tausche Populous, Xenon 2, ST-Math, Starglider, The Secret of the Sphendral, Kick Off 2, Starfield, Ravager, MCT, Burek, Command, Champions, The Wrestling. Tel. 08505-2190

ST - Verk. Orig. Kick Off 30 DM. Football M II 35 DM. Powermover 50 DM. Tennis, Big Adv. 30 DM. Populous 40 DM. Imperium 45 DM. Tenniscup 40 DM. Tel. 02234-63560

Suche Tauschpartner, habe Prates. Suche Quest II u. andere. Verkäufe auch P-Manager - Ind. I. Schreibt an: Kai Blettenberg, Thulbuden 52, 2447 Hattgenhafen

Verk. Altan STE + Farmhand + Spiele + Joysticks + HB + Maus + Programm disk. 4 - 6 Wochen alt, 100 % o. k., 1800 DM. Tel. 07164-6887, Ewald Stamp

Private Kleinanzeigen

PD Spiele für Altan ST. Alle getestet und ausgewählt für Farbe und S/W. Katalog-Diskette bei Robert Rehr, Stettenerweg 8, 8221 Teisendorf

Verk. Orig. Indiana Jones 3. Original. Melder. Euch machen unter Tel. 081074/1713

Omikron-Compiler kpl. mit HB u. Disketten 120 DM. Print Painter 20 DM. Datascheder 12 DM. Alles Originale. Tel. 06184-2762

KONTAKTE

Suche Kontakt zu MS-DOS-Club in Leipzig. Stefan Max, Johannesallee 12, D-7010 Leipzig

Suche noch Mitspieler für mein Postspiel. Leigend der U. Known world. Infos bei Alex Karstan, Schnittenweg 8, 6227 Oe-Winkel, RP

Ich bin am Verzeihen. Wer tauscht Kick Off 2 gg. andere Top-Games. Tuncan etc. Tel. 061-3068. Roland Adam. Eifelstr. 31, 6140 Obensheim 1

Verk. ASM JG 89, 90, Amiga Joker JG 90, Powerplay JG 89 (H-C) 90, JG 90, NP 250 DS. Suboda Rainer. Wuppertalstr. 1, 43915 Ried

Suche Joystick-Hefte 6 - 7 89. Zus. 10 DM mit Porto. Tel. 08501-1433, außer Mo u. Mi, sonst ab 18 Uhr

Suche Intros, Megademos, Songs (Soundtrack, Med. TFMV). Habe Tauschmail. Schreibt an: Schön Walter, Leo Mathausen 73/2, A 1234 Wien Austria

Wer hat noch von ZX Spectrum. Suche alles über diesen Rechner. M. Barbour. Sosaer. Tel. 051 260. Günter 1. Dresden

Sucht alle Power Play, Hefen. Wer kann mir helfen. Peter Neidlich. Bartenweg 11, 5566 Seibitz. Tel. 0657-3662, suche-Tips für ihn. Send-Spiel

VXK + 5 M. zu verk. Angebot an Rudolf Krieger. Kriegerstr. 1, A 1160 Wien. Tel. 01-474444

Verk. 2 Spiele für Philips 61000. St. mit DM. Supertext. Philips. Bartenweg 11, 5566 Seibitz. Tel. 0657-3662, suche-Tips für ihn. Send-Spiel

Sucht alle Power Play, Hefen. Wer kann mir helfen. Peter Neidlich. Bartenweg 11, 5566 Seibitz. Tel. 0657-3662, suche-Tips für ihn. Send-Spiel

Suche Kontakte zu Freaks, die neueste, gute Soft für Amiga haben und ver. Zahle bei 3 DM. pro Disk. Write to PF 118991, 4300 Essen 1

Grahlheim Schnayer sucht Mitglieder. Nur Amiga. Suchen D'Amig. Grahlheim. Nicolas Gek. Eysenacker, 49, 6000 FFM 1

Suche Tauschpartner für Amiga. Habe viele News! ruf doch an. Tel. 04244 7707

Suche neuen Neo-Geo M-D - oder Amiga Betazertin zum gemeinsamen Spielen. Alexander Tischer, Wälder Heer 50, 2800 Bremen 1. Tel. 0421-391352

Verk. Power Play 12/88 - 2/91 - seht zu! Zustand-Preis an 100 DM. Tel. 02330/70044, Ivo

Grafiker sucht Gruppe die Demos programmiert. Schreibt an: Shark, PF 1263, 5442 Wendig

Tausche Super Falcon mit den Spielen Super Mario, World 2 und Zorro. Zus. Gradus 3 gg. A 500 mit Mon. Tel. 0161-2603 115

Verk. Spill. Quest 2/89, Kick Off 2, Kick Off 3, Kick Off 4, Kick Off 5, Kick Off 6, Kick Off 7, Kick Off 8, Kick Off 9, Kick Off 10, Kick Off 11, Kick Off 12, Kick Off 13, Kick Off 14, Kick Off 15, Kick Off 16, Kick Off 17, Kick Off 18, Kick Off 19, Kick Off 20, Kick Off 21, Kick Off 22, Kick Off 23, Kick Off 24, Kick Off 25, Kick Off 26, Kick Off 27, Kick Off 28, Kick Off 29, Kick Off 30, Kick Off 31, Kick Off 32, Kick Off 33, Kick Off 34, Kick Off 35, Kick Off 36, Kick Off 37, Kick Off 38, Kick Off 39, Kick Off 40, Kick Off 41, Kick Off 42, Kick Off 43, Kick Off 44, Kick Off 45, Kick Off 46, Kick Off 47, Kick Off 48, Kick Off 49, Kick Off 50, Kick Off 51, Kick Off 52, Kick Off 53, Kick Off 54, Kick Off 55, Kick Off 56, Kick Off 57, Kick Off 58, Kick Off 59, Kick Off 60, Kick Off 61, Kick Off 62, Kick Off 63, Kick Off 64, Kick Off 65, Kick Off 66, Kick Off 67, Kick Off 68, Kick Off 69, Kick Off 70, Kick Off 71, Kick Off 72, Kick Off 73, Kick Off 74, Kick Off 75, Kick Off 76, Kick Off 77, Kick Off 78, Kick Off 79, Kick Off 80, Kick Off 81, Kick Off 82, Kick Off 83, Kick Off 84, Kick Off 85, Kick Off 86, Kick Off 87, Kick Off 88, Kick Off 89, Kick Off 90, Kick Off 91, Kick Off 92, Kick Off 93, Kick Off 94, Kick Off 95, Kick Off 96, Kick Off 97, Kick Off 98, Kick Off 99, Kick Off 100, Kick Off 101, Kick Off 102, Kick Off 103, Kick Off 104, Kick Off 105, Kick Off 106, Kick Off 107, Kick Off 108, Kick Off 109, Kick Off 110, Kick Off 111, Kick Off 112, Kick Off 113, Kick Off 114, Kick Off 115, Kick Off 116, Kick Off 117, Kick Off 118, Kick Off 119, Kick Off 120, Kick Off 121, Kick Off 122, Kick Off 123, Kick Off 124, Kick Off 125, Kick Off 126, Kick Off 127, Kick Off 128, Kick Off 129, Kick Off 130, Kick Off 131, Kick Off 132, Kick Off 133, Kick Off 134, Kick Off 135, Kick Off 136, Kick Off 137, Kick Off 138, Kick Off 139, Kick Off 140, Kick Off 141, Kick Off 142, Kick Off 143, Kick Off 144, Kick Off 145, Kick Off 146, Kick Off 147, Kick Off 148, Kick Off 149, Kick Off 150, Kick Off 151, Kick Off 152, Kick Off 153, Kick Off 154, Kick Off 155, Kick Off 156, Kick Off 157, Kick Off 158, Kick Off 159, Kick Off 160, Kick Off 161, Kick Off 162, Kick Off 163, Kick Off 164, Kick Off 165, Kick Off 166, Kick Off 167, Kick Off 168, Kick Off 169, Kick Off 170, Kick Off 171, Kick Off 172, Kick Off 173, Kick Off 174, Kick Off 175, Kick Off 176, Kick Off 177, Kick Off 178, Kick Off 179, Kick Off 180, Kick Off 181, Kick Off 182, Kick Off 183, Kick Off 184, Kick Off 185, Kick Off 186, Kick Off 187, Kick Off 188, Kick Off 189, Kick Off 190, Kick Off 191, Kick Off 192, Kick Off 193, Kick Off 194, Kick Off 195, Kick Off 196, Kick Off 197, Kick Off 198, Kick Off 199, Kick Off 200, Kick Off 201, Kick Off 202, Kick Off 203, Kick Off 204, Kick Off 205, Kick Off 206, Kick Off 207, Kick Off 208, Kick Off 209, Kick Off 210, Kick Off 211, Kick Off 212, Kick Off 213, Kick Off 214, Kick Off 215, Kick Off 216, Kick Off 217, Kick Off 218, Kick Off 219, Kick Off 220, Kick Off 221, Kick Off 222, Kick Off 223, Kick Off 224, Kick Off 225, Kick Off 226, Kick Off 227, Kick Off 228, Kick Off 229, Kick Off 230, Kick Off 231, Kick Off 232, Kick Off 233, Kick Off 234, Kick Off 235, Kick Off 236, Kick Off 237, Kick Off 238, Kick Off 239, Kick Off 240, Kick Off 241, Kick Off 242, Kick Off 243, Kick Off 244, Kick Off 245, Kick Off 246, Kick Off 247, Kick Off 248, Kick Off 249, Kick Off 250, Kick Off 251, Kick Off 252, Kick Off 253, Kick Off 254, Kick Off 255, Kick Off 256, Kick Off 257, Kick Off 258, Kick Off 259, Kick Off 260, Kick Off 261, Kick Off 262, Kick Off 263, Kick Off 264, Kick Off 265, Kick Off 266, Kick Off 267, Kick Off 268, Kick Off 269, Kick Off 270, Kick Off 271, Kick Off 272, Kick Off 273, Kick Off 274, Kick Off 275, Kick Off 276, Kick Off 277, Kick Off 278, Kick Off 279, Kick Off 280, Kick Off 281, Kick Off 282, Kick Off 283, Kick Off 284, Kick Off 285, Kick Off 286, Kick Off 287, Kick Off 288, Kick Off 289, Kick Off 290, Kick Off 291, Kick Off 292, Kick Off 293, Kick Off 294, Kick Off 295, Kick Off 296, Kick Off 297, Kick Off 298, Kick Off 299, Kick Off 300, Kick Off 301, Kick Off 302, Kick Off 303, Kick Off 304, Kick Off 305, Kick Off 306, Kick Off 307, Kick Off 308, Kick Off 309, Kick Off 310, Kick Off 311, Kick Off 312, Kick Off 313, Kick Off 314, Kick Off 315, Kick Off 316, Kick Off 317, Kick Off 318, Kick Off 319, Kick Off 320, Kick Off 321, Kick Off 322, Kick Off 323, Kick Off 324, Kick Off 325, Kick Off 326, Kick Off 327, Kick Off 328, Kick Off 329, Kick Off 330, Kick Off 331, Kick Off 332, Kick Off 333, Kick Off 334, Kick Off 335, Kick Off 336, Kick Off 337, Kick Off 338, Kick Off 339, Kick Off 340, Kick Off 341, Kick Off 342, Kick Off 343, Kick Off 344, Kick Off 345, Kick Off 346, Kick Off 347, Kick Off 348, Kick Off 349, Kick Off 350, Kick Off 351, Kick Off 352, Kick Off 353, Kick Off 354, Kick Off 355, Kick Off 356, Kick Off 357, Kick Off 358, Kick Off 359, Kick Off 360, Kick Off 361, Kick Off 362, Kick Off 363, Kick Off 364, Kick Off 365, Kick Off 366, Kick Off 367, Kick Off 368, Kick Off 369, Kick Off 370, Kick Off 371, Kick Off 372, Kick Off 373, Kick Off 374, Kick Off 375, Kick Off 376, Kick Off 377, Kick Off 378, Kick Off 379, Kick Off 380, Kick Off 381, Kick Off 382, Kick Off 383, Kick Off 384, Kick Off 385, Kick Off 386, Kick Off 387, Kick Off 388, Kick Off 389, Kick Off 390, Kick Off 391, Kick Off 392, Kick Off 393, Kick Off 394, Kick Off 395, Kick Off 396, Kick Off 397, Kick Off 398, Kick Off 399, Kick Off 400, Kick Off 401, Kick Off 402, Kick Off 403, Kick Off 404, Kick Off 405, Kick Off 406, Kick Off 407, Kick Off 408, Kick Off 409, Kick Off 410, Kick Off 411, Kick Off 412, Kick Off 413, Kick Off 414, Kick Off 415, Kick Off 416, Kick Off 417, Kick Off 418, Kick Off 419, Kick Off 420, Kick Off 421, Kick Off 422, Kick Off 423, Kick Off 424, Kick Off 425, Kick Off 426, Kick Off 427, Kick Off 428, Kick Off 429, Kick Off 430, Kick Off 431, Kick Off 432, Kick Off 433, Kick Off 434, Kick Off 435, Kick Off 436, Kick Off 437, Kick Off 438, Kick Off 439, Kick Off 440, Kick Off 441, Kick Off 442, Kick Off 443, Kick Off 444, Kick Off 445, Kick Off 446, Kick Off 447, Kick Off 448, Kick Off 449, Kick Off 450, Kick Off 451, Kick Off 452, Kick Off 453, Kick Off 454, Kick Off 455, Kick Off 456, Kick Off 457, Kick Off 458, Kick Off 459, Kick Off 460, Kick Off 461, Kick Off 462, Kick Off 463, Kick Off 464, Kick Off 465, Kick Off 466, Kick Off 467, Kick Off 468, Kick Off 469, Kick Off 470, Kick Off 471, Kick Off 472, Kick Off 473, Kick Off 474, Kick Off 475, Kick Off 476, Kick Off 477, Kick Off 478, Kick Off 479, Kick Off 480, Kick Off 481, Kick Off 482, Kick Off 483, Kick Off 484, Kick Off 485, Kick Off 486, Kick Off 487, Kick Off 488, Kick Off 489, Kick Off 490, Kick Off 491, Kick Off 492, Kick Off 493, Kick Off 494, Kick Off 495, Kick Off 496, Kick Off 497, Kick Off 498, Kick Off 499, Kick Off 500, Kick Off 501, Kick Off 502, Kick Off 503, Kick Off 504, Kick Off 505, Kick Off 506, Kick Off 507, Kick Off 508, Kick Off 509, Kick Off 510, Kick Off 511, Kick Off 512, Kick Off 513, Kick Off 514, Kick Off 515, Kick Off 516, Kick Off 517, Kick Off 518, Kick Off 519, Kick Off 520, Kick Off 521, Kick Off 522, Kick Off 523, Kick Off 524, Kick Off 525, Kick Off 526, Kick Off 527, Kick Off 528, Kick Off 529, Kick Off 530, Kick Off 531, Kick Off 532, Kick Off 533, Kick Off 534, Kick Off 535, Kick Off 536, Kick Off 537, Kick Off 538, Kick Off 539, Kick Off 540, Kick Off 541, Kick Off 542, Kick Off 543, Kick Off 544, Kick Off 545, Kick Off 546, Kick Off 547, Kick Off 548, Kick Off 549, Kick Off 550, Kick Off 551, Kick Off 552, Kick Off 553, Kick Off 554, Kick Off 555, Kick Off 556, Kick Off 557, Kick Off 558, Kick Off 559, Kick Off 560, Kick Off 561, Kick Off 562, Kick Off 563, Kick Off 564, Kick Off 565, Kick Off 566, Kick Off 567, Kick Off 568, Kick Off 569, Kick Off 570, Kick Off 571, Kick Off 572, Kick Off 573, Kick Off 574, Kick Off 575, Kick Off 576, Kick Off 577, Kick Off 578, Kick Off 579, Kick Off 580, Kick Off 581, Kick Off 582, Kick Off 583, Kick Off 584, Kick Off 585, Kick Off 586, Kick Off 587, Kick Off 588, Kick Off 589, Kick Off 590, Kick Off 591, Kick Off 592, Kick Off 593, Kick Off 594, Kick Off 595, Kick Off 596, Kick Off 597, Kick Off 598, Kick Off 599, Kick Off 600, Kick Off 601, Kick Off 602, Kick Off 603, Kick Off 604, Kick Off 605, Kick Off 606, Kick Off 607, Kick Off 608, Kick Off 609, Kick Off 610, Kick Off 611, Kick Off 612, Kick Off 613, Kick Off 614, Kick Off 615, Kick Off 616, Kick Off 617, Kick Off 618, Kick Off 619, Kick Off 620, Kick Off 621, Kick Off 622, Kick Off 623, Kick Off 624, Kick Off 625, Kick Off 626, Kick Off 627, Kick Off 628, Kick Off 629, Kick Off 630, Kick Off 631, Kick Off 632, Kick Off 633, Kick Off 634, Kick Off 635, Kick Off 636, Kick Off 637, Kick Off 638, Kick Off 639, Kick Off 640, Kick Off 641, Kick Off 642, Kick Off 643, Kick Off 644, Kick Off 645, Kick Off 646, Kick Off 647, Kick Off 648, Kick Off 649, Kick Off 650, Kick Off 651, Kick Off 652, Kick Off 653, Kick Off 654, Kick Off 655, Kick Off 656, Kick Off 657, Kick Off 658, Kick Off 659, Kick Off 660, Kick Off 661, Kick Off 662, Kick Off 663, Kick Off 664, Kick Off 665, Kick Off 666, Kick Off 667, Kick Off 668, Kick Off 669, Kick Off 670, Kick Off 671, Kick Off 672, Kick Off 673, Kick Off 674, Kick Off 675, Kick Off 676, Kick Off 677, Kick Off 678, Kick Off 679, Kick Off 680, Kick Off 681, Kick Off 682, Kick Off 683, Kick Off 684, Kick Off 685, Kick Off 686, Kick Off 687, Kick Off 688, Kick Off 689, Kick Off 690, Kick Off 691, Kick Off 692, Kick Off 693, Kick Off 694, Kick Off 695, Kick Off 696, Kick Off 697, Kick Off 698, Kick Off 699, Kick Off 700, Kick Off 701, Kick Off 702, Kick Off 703, Kick Off 704, Kick Off 705, Kick Off 706, Kick Off 707, Kick Off 708, Kick Off 709, Kick Off 710, Kick Off 711, Kick Off 712, Kick Off 713, Kick Off 714, Kick Off 715, Kick Off 716, Kick Off 717, Kick Off 718, Kick Off 719, Kick Off 720, Kick Off 721, Kick Off 722, Kick Off 723, Kick Off 724, Kick Off 725, Kick Off 726, Kick Off 727, Kick Off 728, Kick Off 729, Kick Off 730, Kick Off 731, Kick Off 732, Kick Off 733, Kick Off 734, Kick Off 735, Kick Off 736, Kick Off 737, Kick Off 738, Kick Off 739, Kick Off 740, Kick Off 741, Kick Off 742, Kick Off 743, Kick Off 744, Kick Off 745, Kick Off 746, Kick Off 747, Kick Off 748, Kick Off 749, Kick Off 750, Kick Off 751, Kick Off 752, Kick Off 753, Kick Off 754, Kick Off 755, Kick Off 756, Kick Off 757, Kick Off 758, Kick Off 759, Kick Off 760, Kick Off 761, Kick Off 762, Kick Off 763, Kick Off 764, Kick Off 765, Kick Off 766, Kick Off 767, Kick Off 768, Kick Off 769, Kick Off 770, Kick Off 771, Kick Off 772, Kick Off 773, Kick Off 774, Kick Off 775, Kick Off 776, Kick Off 777, Kick Off 778, Kick Off 779, Kick Off 780, Kick Off 781, Kick Off 782, Kick Off 783, Kick Off 784, Kick Off 785, Kick Off 786, Kick Off 787, Kick Off 788, Kick Off 789, Kick Off 790, Kick Off 791, Kick Off 792, Kick Off 793, Kick Off 794, Kick Off 795, Kick Off 796, Kick Off 797, Kick Off 798, Kick Off 799, Kick Off 800, Kick Off 801, Kick Off 802, Kick Off 803, Kick Off 804, Kick Off 805, Kick Off 806, Kick Off 807, Kick Off 808, Kick Off 809, Kick Off 810, Kick Off 811, Kick Off 812, Kick Off 813, Kick Off 814, Kick Off 815, Kick Off 816, Kick Off 817, Kick Off 818, Kick Off 819, Kick Off 820, Kick Off 821, Kick Off 822, Kick Off 823, Kick Off 824, Kick Off 825, Kick Off 826, Kick Off 827, Kick Off 828, Kick Off 829, Kick Off 830, Kick Off

POWER PLAY CONTACT

Private Kleinanzeigen

MS-DOS-PCs

Verk. 26 MB-RAM + 8 SIP-Mod für 240 DM, 9 bzw. 5 Mite alt oder tausche gg. einen Drucker Tel. 0711/607020, abends

Verk. alt. Computer/Charger Big Business, Tast.Druck. für 40 DM, Tel. 0414/444444, Tag, nach 18 Uhr

Verk. oder tausche PC-Spiele: Capital, Blood 30 DM, Borsenheiser 30 DM, Speedball 35 DM, Autotek 40 DM, Vectordial 30 DM u. a. Tel. 02697/1343

Verk. MS-DOS-Spiele: Sport, Science-Fiction, Adventures etc., für jeden etwas, nur Ong., 18 Zustand preiswert Tel. 0941/703965

Für Einsteiger PC 20 III, 640 KB, 5,25" u. 3,5" VGA-Karte 8-Bit, Preis VB 1300 DM Tel. 07478/8140 ab 18 Uhr

Tausche Hard. Blood gg. The Secret of the Monkey Island gg. VGA-Karte Tel. 0941/2214, tag

Suche MS-DOS-Games, tausche auch: Race, Drunken, Warship 18, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 110, 120, 130, 140, 150, 160, 170, 180, 190, 200, 210, 220, 230, 240, 250, 260, 270, 280, 290, 300, 310, 320, 330, 340, 350, 360, 370, 380, 390, 400, 410, 420, 430, 440, 450, 460, 470, 480, 490, 500, 510, 520, 530, 540, 550, 560, 570, 580, 590, 600, 610, 620, 630, 640, 650, 660, 670, 680, 690, 700, 710, 720, 730, 740, 750, 760, 770, 780, 790, 800, 810, 820, 830, 840, 850, 860, 870, 880, 890, 900, 910, 920, 930, 940, 950, 960, 970, 980, 990, 1000, 1010, 1020, 1030, 1040, 1050, 1060, 1070, 1080, 1090, 1100, 1110, 1120, 1130, 1140, 1150, 1160, 1170, 1180, 1190, 1200, 1210, 1220, 1230, 1240, 1250, 1260, 1270, 1280, 1290, 1300, 1310, 1320, 1330, 1340, 1350, 1360, 1370, 1380, 1390, 1400, 1410, 1420, 1430, 1440, 1450, 1460, 1470, 1480, 1490, 1500, 1510, 1520, 1530, 1540, 1550, 1560, 1570, 1580, 1590, 1600, 1610, 1620, 1630, 1640, 1650, 1660, 1670, 1680, 1690, 1700, 1710, 1720, 1730, 1740, 1750, 1760, 1770, 1780, 1790, 1800, 1810, 1820, 1830, 1840, 1850, 1860, 1870, 1880, 1890, 1900, 1910, 1920, 1930, 1940, 1950, 1960, 1970, 1980, 1990, 2000, 2010, 2020, 2030, 2040, 2050, 2060, 2070, 2080, 2090, 2100, 2110, 2120, 2130, 2140, 2150, 2160, 2170, 2180, 2190, 2200, 2210, 2220, 2230, 2240, 2250, 2260, 2270, 2280, 2290, 2300, 2310, 2320, 2330, 2340, 2350, 2360, 2370, 2380, 2390, 2400, 2410, 2420, 2430, 2440, 2450, 2460, 2470, 2480, 2490, 2500, 2510, 2520, 2530, 2540, 2550, 2560, 2570, 2580, 2590, 2600, 2610, 2620, 2630, 2640, 2650, 2660, 2670, 2680, 2690, 2700, 2710, 2720, 2730, 2740, 2750, 2760, 2770, 2780, 2790, 2800, 2810, 2820, 2830, 2840, 2850, 2860, 2870, 2880, 2890, 2900, 2910, 2920, 2930, 2940, 2950, 2960, 2970, 2980, 2990, 3000, 3010, 3020, 3030, 3040, 3050, 3060, 3070, 3080, 3090, 3100, 3110, 3120, 3130, 3140, 3150, 3160, 3170, 3180, 3190, 3200, 3210, 3220, 3230, 3240, 3250, 3260, 3270, 3280, 3290, 3300, 3310, 3320, 3330, 3340, 3350, 3360, 3370, 3380, 3390, 3400, 3410, 3420, 3430, 3440, 3450, 3460, 3470, 3480, 3490, 3500, 3510, 3520, 3530, 3540, 3550, 3560, 3570, 3580, 3590, 3600, 3610, 3620, 3630, 3640, 3650, 3660, 3670, 3680, 3690, 3700, 3710, 3720, 3730, 3740, 3750, 3760, 3770, 3780, 3790, 3800, 3810, 3820, 3830, 3840, 3850, 3860, 3870, 3880, 3890, 3900, 3910, 3920, 3930, 3940, 3950, 3960, 3970, 3980, 3990, 4000, 4010, 4020, 4030, 4040, 4050, 4060, 4070, 4080, 4090, 4100, 4110, 4120, 4130, 4140, 4150, 4160, 4170, 4180, 4190, 4200, 4210, 4220, 4230, 4240, 4250, 4260, 4270, 4280, 4290, 4300, 4310, 4320, 4330, 4340, 4350, 4360, 4370, 4380, 4390, 4400, 4410, 4420, 4430, 4440, 4450, 4460, 4470, 4480, 4490, 4500, 4510, 4520, 4530, 4540, 4550, 4560, 4570, 4580, 4590, 4600, 4610, 4620, 4630, 4640, 4650, 4660, 4670, 4680, 4690, 4700, 4710, 4720, 4730, 4740, 4750, 4760, 4770, 4780, 4790, 4800, 4810, 4820, 4830, 4840, 4850, 4860, 4870, 4880, 4890, 4900, 4910, 4920, 4930, 4940, 4950, 4960, 4970, 4980, 4990, 5000, 5010, 5020, 5030, 5040, 5050, 5060, 5070, 5080, 5090, 5100, 5110, 5120, 5130, 5140, 5150, 5160, 5170, 5180, 5190, 5200, 5210, 5220, 5230, 5240, 5250, 5260, 5270, 5280, 5290, 5300, 5310, 5320, 5330, 5340, 5350, 5360, 5370, 5380, 5390, 5400, 5410, 5420, 5430, 5440, 5450, 5460, 5470, 5480, 5490, 5500, 5510, 5520, 5530, 5540, 5550, 5560, 5570, 5580, 5590, 5600, 5610, 5620, 5630, 5640, 5650, 5660, 5670, 5680, 5690, 5700, 5710, 5720, 5730, 5740, 5750, 5760, 5770, 5780, 5790, 5800, 5810, 5820, 5830, 5840, 5850, 5860, 5870, 5880, 5890, 5900, 5910, 5920, 5930, 5940, 5950, 5960, 5970, 5980, 5990, 6000, 6010, 6020, 6030, 6040, 6050, 6060, 6070, 6080, 6090, 6100, 6110, 6120, 6130, 6140, 6150, 6160, 6170, 6180, 6190, 6200, 6210, 6220, 6230, 6240, 6250, 6260, 6270, 6280, 6290, 6300, 6310, 6320, 6330, 6340, 6350, 6360, 6370, 6380, 6390, 6400, 6410, 6420, 6430, 6440, 6450, 6460, 6470, 6480, 6490, 6500, 6510, 6520, 6530, 6540, 6550, 6560, 6570, 6580, 6590, 6600, 6610, 6620, 6630, 6640, 6650, 6660, 6670, 6680, 6690, 6700, 6710, 6720, 6730, 6740, 6750, 6760, 6770, 6780, 6790, 6800, 6810, 6820, 6830, 6840, 6850, 6860, 6870, 6880, 6890, 6900, 6910, 6920, 6930, 6940, 6950, 6960, 6970, 6980, 6990, 7000, 7010, 7020, 7030, 7040, 7050, 7060, 7070, 7080, 7090, 7100, 7110, 7120, 7130, 7140, 7150, 7160, 7170, 7180, 7190, 7200, 7210, 7220, 7230, 7240, 7250, 7260, 7270, 7280, 7290, 7300, 7310, 7320, 7330, 7340, 7350, 7360, 7370, 7380, 7390, 7400, 7410, 7420, 7430, 7440, 7450, 7460, 7470, 7480, 7490, 7500, 7510, 7520, 7530, 7540, 7550, 7560, 7570, 7580, 7590, 7600, 7610, 7620, 7630, 7640, 7650, 7660, 7670, 7680, 7690, 7700, 7710, 7720, 7730, 7740, 7750, 7760, 7770, 7780, 7790, 7800, 7810, 7820, 7830, 7840, 7850, 7860, 7870, 7880, 7890, 7900, 7910, 7920, 7930, 7940, 7950, 7960, 7970, 7980, 7990, 8000, 8010, 8020, 8030, 8040, 8050, 8060, 8070, 8080, 8090, 8100, 8110, 8120, 8130, 8140, 8150, 8160, 8170, 8180, 8190, 8200, 8210, 8220, 8230, 8240, 8250, 8260, 8270, 8280, 8290, 8300, 8310, 8320, 8330, 8340, 8350, 8360, 8370, 8380, 8390, 8400, 8410, 8420, 8430, 8440, 8450, 8460, 8470, 8480, 8490, 8500, 8510, 8520, 8530, 8540, 8550, 8560, 8570, 8580, 8590, 8600, 8610, 8620, 8630, 8640, 8650, 8660, 8670, 8680, 8690, 8700, 8710, 8720, 8730, 8740, 8750, 8760, 8770, 8780, 8790, 8800, 8810, 8820, 8830, 8840, 8850, 8860, 8870, 8880, 8890, 8900, 8910, 8920, 8930, 8940, 8950, 8960, 8970, 8980, 8990, 9000, 9010, 9020, 9030, 9040, 9050, 9060, 9070, 9080, 9090, 9100, 9110, 9120, 9130, 9140, 9150, 9160, 9170, 9180, 9190, 9200, 9210, 9220, 9230, 9240, 9250, 9260, 9270, 9280, 9290, 9300, 9310, 9320, 9330, 9340, 9350, 9360, 9370, 9380, 9390, 9400, 9410, 9420, 9430, 9440, 9450, 9460, 9470, 9480, 9490, 9500, 9510, 9520, 9530, 9540, 9550, 9560, 9570, 9580, 9590, 9600, 9610, 9620, 9630, 9640, 9650, 9660, 9670, 9680, 9690, 9700, 9710, 9720, 9730, 9740, 9750, 9760, 9770, 9780, 9790, 9800, 9810, 9820, 9830, 9840, 9850, 9860, 9870, 9880, 9890, 9900, 9910, 9920, 9930, 9940, 9950, 9960, 9970, 9980, 9990, 10000, 10010, 10020, 10030, 10040, 10050, 10060, 10070, 10080, 10090, 10100, 10110, 10120, 10130, 10140, 10150, 10160, 10170, 10180, 10190, 10200, 10210, 10220, 10230, 10240, 10250, 10260, 10270, 10280, 10290, 10300, 10310, 10320, 10330, 10340, 10350, 10360, 10370, 10380, 10390, 10400, 10410, 10420, 10430, 10440, 10450, 10460, 10470, 10480, 10490, 10500, 10510, 10520, 10530, 10540, 10550, 10560, 10570, 10580, 10590, 10600, 10610, 10620, 10630, 10640, 10650, 10660, 10670, 10680, 10690, 10700, 10710, 10720, 10730, 10740, 10750, 10760, 10770, 10780, 10790, 10800, 10810, 10820, 10830, 10840, 10850, 10860, 10870, 10880, 10890, 10900, 10910, 10920, 10930, 10940, 10950, 10960, 10970, 10980, 10990, 11000, 11010, 11020, 11030, 11040, 11050, 11060, 11070, 11080, 11090, 11100, 11110, 11120, 11130, 11140, 11150, 11160, 11170, 11180, 11190, 11200, 11210, 11220, 11230, 11240, 11250, 11260, 11270, 11280, 11290, 11300, 11310, 11320, 11330, 11340, 11350, 11360, 11370, 11380, 11390, 11400, 11410, 11420, 11430, 11440, 11450, 11460, 11470, 11480, 11490, 11500, 11510, 11520, 11530, 11540, 11550, 11560, 11570, 11580, 11590, 11600, 11610, 11620, 11630, 11640, 11650, 11660, 11670, 11680, 11690, 11700, 11710, 11720, 11730, 11740, 11750, 11760, 11770, 11780, 11790, 11800, 11810, 11820, 11830, 11840, 11850, 11860, 11870, 11880, 11890, 11900, 11910, 11920, 11930, 11940, 11950, 11960, 11970, 11980, 11990, 12000, 12010, 12020, 12030, 12040, 12050, 12060, 12070, 12080, 12090, 12100, 12110, 12120, 12130, 12140, 12150, 12160, 12170, 12180, 12190, 12200, 12210, 12220, 12230, 12240, 12250, 12260, 12270, 12280, 12290, 12300, 12310, 12320, 12330, 12340, 12350, 12360, 12370, 12380, 12390, 12400, 12410, 12420, 12430, 12440, 12450, 12460, 12470, 12480, 12490, 12500, 12510, 12520, 12530, 12540, 12550, 12560, 12570, 12580, 12590, 12600, 12610, 12620, 12630, 12640, 12650, 12660, 12670, 12680, 12690, 12700, 12710, 12720, 12730, 12740, 12750, 12760, 12770, 12780, 12790, 12800, 12810, 12820, 12830, 12840, 12850, 12860, 12870, 12880, 12890, 12900, 12910, 12920, 12930, 12940, 12950, 12960, 12970, 12980, 12990, 13000, 13010, 13020, 13030, 13040, 13050, 13060, 13070, 13080, 13090, 13100, 13110, 13120, 13130, 13140, 13150, 13160, 13170, 13180, 13190, 13200, 13210, 13220, 13230, 13240, 13250, 13260, 13270, 13280, 13290, 13300, 13310, 13320, 13330, 13340, 13350, 13360, 13370, 13380, 13390, 13400, 13410, 13420, 13430, 13440, 13450, 13460, 13470, 13480, 13490, 13500, 13510, 13520, 13530, 13540, 13550, 13560, 13570, 13580, 13590, 13600, 13610, 13620, 13630, 13640, 13650, 13660, 13670, 13680, 13690, 13700, 13710, 13720, 13730, 13740, 13750, 13760, 13770, 13780, 13790, 13800, 13810, 13820, 13830, 13840, 13850, 13860, 13870, 13880, 13890, 13900, 13910, 13920, 13930, 13940, 13950, 13960, 13970, 13980, 13990, 14000, 14010, 14020, 14030, 14040, 14050, 14060, 14070, 14080, 14090, 14100, 14110, 14120, 14130, 14140, 14150, 14160, 14170, 14180, 14190, 14200, 14210, 14220, 14230, 14240, 14250, 14260, 14270, 14280, 14290, 14300, 14310, 14320, 14330, 14340, 14350, 14360, 14370, 14380, 14390, 14400, 14410, 14420, 14430, 14440, 14450, 14460, 14470, 14480, 14490, 14500, 14510, 14520, 14530, 14540, 14550, 14560, 14570, 14580, 14590, 14600, 14610, 14620, 14630, 14640, 14650, 14660, 14670, 14680, 14690, 14700, 14710, 14720, 14730, 14740, 14750, 14760, 14770, 14780, 14790, 14800, 14810, 14820, 14830, 14840, 14850, 14860, 14870, 14880, 14890, 14900, 14910, 14920, 14930, 14940, 14950, 14960, 14970, 14980, 14990, 15000, 15010, 15020, 15030, 15040, 15050, 15060, 15070, 15080, 15090, 15100, 15110, 15120, 15130, 15140, 15150, 15160, 15170, 15180, 15190, 15200, 15210, 15220, 15230, 15240, 15250, 15260, 15270, 15280, 15290, 15300, 15310, 15320, 15330, 15340, 15350, 15360, 15370, 15380, 15390, 15400, 15410, 15420, 15430, 15440, 15450, 15460, 15470, 15480, 15490, 15500, 15510, 15520, 15530, 15540, 15550, 15560, 15570, 15580, 15590, 15600, 15610, 15620, 15630, 15640, 15650, 15660, 15670, 15680, 15690, 15700, 15710, 15720, 15730, 15740, 15750, 15760, 15770, 15780, 15790, 15800, 15810, 15820, 15830, 15840, 15850, 15860, 15870, 15880, 15890, 15900, 15910, 15920, 15930, 15940, 15950, 15960, 15970, 15980, 15990, 16000, 16010, 16020, 16030, 16040, 16050, 16060, 16070, 16080, 16090, 16100, 16110, 16120, 16130, 16140, 16150, 16160, 16170, 16180, 16190, 16200, 16210, 16220, 16230, 16240, 16250, 16260, 16270, 16280, 16290, 16300, 16310, 16320, 16330, 16340, 16350, 16360, 16370, 16380, 16390, 16400, 16410, 16420, 16430, 16440, 16450, 16460, 16470, 16480, 16490, 16500, 16510, 16520, 16530, 16540, 16550, 16560, 16570, 16580, 16590, 16600, 16610, 16620, 16630, 16640, 16650, 16660, 16670, 16680, 16690, 16700, 16710, 16720, 16730, 16740, 16750, 16760, 16770, 16780, 16790, 16800, 16810, 16820, 16830, 16840, 16850, 16860, 16870, 16880, 16890, 16900, 16910, 16920, 16930, 16940, 16950, 16960, 16970, 16980, 16990, 17000, 17010, 17020, 17030, 17040, 17050, 17060, 17070, 17080, 17090, 17100, 17110, 17120, 17130, 17140, 17150, 17160, 17170, 17180, 17190, 17200, 17210, 17220, 17230, 17240, 17250, 17260, 17270, 17280, 17290, 17300, 17310, 17320, 17330, 17340, 17350, 17360, 17370, 17380, 17390, 17400, 17410, 17420, 17430, 17440, 17450, 17460, 17470, 17480, 17490, 17500, 17510, 17520, 17530, 17540, 17550, 17560, 17570, 17580, 17590, 17600, 17610, 17620, 17630, 17640, 17650, 17660, 17670, 17680, 17690, 17700, 17710, 17720, 17730, 17740, 17750, 17760, 17770, 17780, 17790, 17800, 17810, 17820, 17830, 17840, 17850, 17860, 17870, 17880, 17890, 17900, 17910, 17920, 17930, 17940, 17950, 17960, 17970, 17980, 17990, 18000, 18010, 18020, 18030, 18040, 18050, 18060, 18070, 18080, 18090, 18100, 18110, 18120, 18130, 18140, 18150, 18160, 18170, 18180, 18190, 18200, 18210, 18220, 18230, 18240, 18250, 18260, 18270, 1828

Private Kleinanzeigen

zähle nach Alter des Moduls 30 - 50 DM
Tel. 06857 6191, ab 19 Uhr

Te 320x2 330' "

ads 330 DM. Kaufen, tauschen Game-Boy-Spiele. Tel. 06182 24047, ab 16 Uhr

Sparran gg. an gut erhalten. Mega Drive mit 3
Sparran im Tel. 09563 1381 Marcus

Sukker-Moderator für PC, Engine und Tauchpartner, zahle nach Alter des Moduls 30 - 50 DM
Tel. 06857 6191, ab 19 Uhr.

Te 320x2 330' "

ads 330 DM. Kaufen, tauschen Game-Boy-Spiele. Tel. 06182 24047, ab 16 Uhr

ZUM SAMMELN

Tobias Brenner aus Esslingen hat "Curse of the Azure Bonds" durchgespielt. Hier seine Erfahrungen:

Als gute Gruppenzusammenstellung hat sich bei mir ein Paladin, ein Forster, ein Magier, ein Kleriker, ein Kämpfer, ein Dieb (der Dieb ist eigentlich zur Lösung des Spiels nicht nötig) und ein Kämpfer-Magier-Kleriker bewährt. Nachdem wir uns bei einem Waffenhandeler neue Waffen besorgt hatten und uns in Tilverton umhörten, stießen wir auf ein Tor im Norden der Stadt, welches bewacht wurde, weil angeblich der König vorbeikommen sollte. Wir wollten uns gerade abwenden, als die

königliche Kutsche vorbeifuhr. Eines der Bonds auf unseren Schwertern begann daraufhin zu glimmen, und wir sturzen uns auf die Kutsche, obwohl wir nicht wollten. Nach dem Kampf mit der Wache stellte sich heraus, daß der König gar nicht in der Kutsche war. Wir wurden abgeführt und in eine ungemütliche Gefängniszelle gesperrt. Entmutigt saßen wir da und warteten, als plötzlich ein Stein der Wand mit einem Porten ins Zellennere fiel und einen jungen Mann freigab, der sich als Mitglied der Diebe vorstellte. Er brachte uns in das Hauptquartier. Wir wollten eben mit dem

Chief der Diebesbande sprechen, als plötzlich die Tür aufflog und eine Gruppe von Fireknives in den Raum stürmten. Ein Kampf entbrannte, den wir aber glücklicherweise gewinnen konnten. Wir erhielten noch eine Information, daß die Fireknives ihr Versteck im Süden der Sewers hatten. So machten wir uns auf, das Kanalsystem zu durchsuchen. Nach vielen Kämpfen fanden wir am Süden einen Eingang zum Versteck der Fireknives. Stundenlang durchsuchten wir diesen Ort, immer wieder gestört von Patrouillen der Fireknives. Schließlich fanden wir im Südwesten des Ver-

ZUM SAMMELN

Alias und ihr Begleiter an. Die beiden waren, durch die Nachriters der Auferstehung Moanders beunruhigt, nach Yulash gekommen, um dort nach dem Rechten zu sehen. Wir durchsuchten den ersten Stock der Hohlte und fanden nichts als Monster, die vor uns weigelten. Im zweiten Stock jedoch fand den wir ganz im Norden den Altarraum. Als wir diesen betrat, fanden wir die Hohepriesterin Mogion und einige ihrer Anhänger. Durch ihr Bond hatten sie uns unter Kontrolle. Plötzlich wuchsen Pflanzen aus dem Boden und fesselten Alias und ihren Begleiter Draconbat. Währenddessen ließ

Mogion mit ihren Anhängern Moander erscheinen. Doch bevor er von der anderen Ebene vollständig auf dieser Ebene erschienen war, verschwand durch die Auferstehungszeremonie das Bond Mogions von unseren Armen, und wir waren nicht mehr unter ihrem Einfluß. Inzwischen hatten sich Alias und Dragonbat von den Schlingpflanzen befreit und griffen mit uns in die Beschöpfung ein. Wieder einmal war unser Magier zu verdanken, daß wir den Kampf überstanden, indem er wieder den mächtigen Spruch benutzte, der die Gegner festhielt. Nachdem Mogion und ihre Anhäng-

ZUM SAMMELN

sowie ihre Rüstungen mit. Die Bewohner Haps waren sehr abweisend. Doch einer erzählte uns von ihrer Not. Das Dorf war von einem Elendit und seinen Horden in Besitz genommen worden. Wir stellten den Elendit im Süden des Dorfs. Nachdem wir ihn besiegt hatten, waren die Bewohner des Dorfs viel freundlicher und ließen uns bei sich ausruhen. Doch schon kamen die nächsten Wünsche der Dorfbewohner. Wir sollten sie von dem Bewohner des Turmes vor ihren Toren befreien. Wir gingen deshalb in das Labyrinth unter Hap. Beim Durchsuchen stießen wir auf die Führerin der

Swanmays. Sie plazierte auf den Magier unserer Gruppe ein Zeichen, welches uns einen gefährlosen Aufenthalt in der Höhle gewährte. Sie gab uns den Auftrag, den Teil eines Drachenherzens aus dem Turm zu beschaffen. Nach weiterer Durchsuchung der Höhle stießen wir auf eine Kammer, die ein furchtliches Monster beherbergte, welches uns den Weg zum Turm versperrte. Wir vernichteten dieses untote Wesen und gelangten in den Turm. Dort wurden wir von Dracandos, dem Hausherrn erwartet, der uns durch die Macht seines Bonds auf die Zinnen des Turms führte, auf

denen sehr viele Drachen versammelt waren. Ein Streit entbrannte zwischen Dracandos und den Drachen. Die Drachen waren nicht von dem überzeugt, was Dracandos ihnen überuns erzählte. Sie brachten Dracandos dazu, sein Bond von unseren Körpern zu entfernen. Wir fühlten plötzlich die Freiheit, die wieder in unsere Gelenke und Muskeln zurückkehrte, und wir griffen Dracandos an.

Diese feige Ausgeburt eines klumpfüßigen Taschenspieters aber schickte seine Schergen in den Kampf und flüchtete selbst in das Innere des Turmes. Während wir warteten, er-

POWER-Coupon

für meine kostenlose private Kleinanzeigen in Ausgabe 6/91 von



Rubrik:

Amiga
C 64/128
MS-DOS-PCs

Atari ST
Master System
Mega Drive

Nintendo
PC-Engine
Kontakte

Text: ...

Einsendeschluß: 2. April 1991

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitzt. Einen Anspruch auf Veröffentlichung meiner Anzeige erhebe ich nicht.

Curse of the Azure Bonds, Teil 2

schlugen wir Dracandros' Wächte und machten uns auf, den Turm zu durchsuchen. Viele Fallen, Kämpfe und Besonderheiten begleiteten uns auf der Suche nach Dracandros. So trafen wir auf einen Zauberer, der ein Spiel mit unserem Magier trieb, was sehr gefährlich hätte ausfallen können, wäre unser Magier nicht so intelligent gewesen. Auch stießen wir im Laboratorium von Dracandros auf ein kleines Becken, welches nach längeren Suchen das Herz eines Drachen freigab. Somit war der Auftrag der Führerin der Swamys ausgeführt, und wir trau-
mten uns schon auf ihre Belohnung.

Wir gaben schon die Hoffnung auf, Dracandros das Fell über die Ohren zu ziehen, doch als wir den Turm verließen, sahen wir, wie er schwer bepackt den Vorhof überquerte. Sofort begann er den Kampf. Doch nicht nur gegen Dracandros selbst, nein, auch gegen ein halbes Dutzend Eitreits und mehrere schwarze Ellen mußten wir antreten. Nach dem sehr harten Kampf, bei dem einige Gruppenmitglieder beinahe den Tod fanden, landeten wir mächtige magische Gegenstände, darunter auch den Drachstein und Wärfen. Wir kehrten dem nun gestäuberten Dorf den Rücken

zu und gingen zum Standing Stone. Dort erhielten wir von demselben Mann in der grauen Robe den Tipp, nach Yulash zu gehen. In Yulash angekommen, wurden wir sofort von einem Patrouille der Roten Federn verhaftet und zu ihrem Kommandanten gebracht. Wir redeten höflich mit ihm, und er gab uns eine Karte von Yulash sowie die Versicherung, daß wir von den Roten Federn nichts mehr zu befürchten hätten. Anhand der Karten konnten wir die Stelle finden, an der das Loch von Moander in den Boden gerissen war. Wir wählten den Aufstieg. Unten angekommen, schlossen sich uns

stecks eine besonders markierte Tür. Als wir diese öffneten, trafen wir auf den Führer der Fireknives, der in Ketten an der Wand die Prinzessin und einen ihrer Begleiter gefangen hielt. Anschließend war die Prinzessin auch von einem Bond besessen, welches sie veranlaßte, den König nach Tilverton kommen zu lassen. Aber sie stand momentan wohl nicht unter der Kontrolle des Bonds, denn sie stießte blitzschnell die Fesseln ab, schlug den Anführer der Fireknives nieder und rief uns zu, uns der Wächter zu entziehen, bevor der Anführer wieder zu sich kam. Den Sieg gegen die

Fireknives verdankten wir zum größten Teil unserem Magier Corum, der mit einem mächtigen Spruch viele der Gegner festhielt und sie so daran hinderte, gegen uns zu kämpfen. Bevor die Prinzessin den Anführer umbrachte, veranlaßte sie ihn, das Bond der Fireknives von unserem Arm zu entfernen. So waren wir nur noch von vier Bonds besessen. Nach dem Kampf löste sich die Decke auf, und der König erschien mit sehr vielen Männern. Wäre die Prinzessin nicht gewesen, hätte uns der König sicherlich töten lassen. So warf er uns nur aus der Stadt hinaus. Gestärkt durch

die Tatsache, daß nur noch vier Bonds unseren Arm zierten, reisten wir durch das Land. Eines seltsamen Begegnung machten wir am Standing Stone. Dort sah ein Mann in einer Robe und gab uns den Hinweis, im Süden das Dorf Hap zu durchsuchen. Auf dem Weg nach Hap stießen wir auf drei schwarze Drachen, die wir, schwer angeschlagen, vernichteten. In Hap angekommen, stießen wir auf Patrouillen der schwarzen Ellen. Diese Kreaturen sind durch sehr gute Rüstungen geschützt und sind gegen so gut wie alle Magieangriffe immun. Wir nahmen nach den Kämpfen ihre Waffen

Bitte sagen Sie uns hier, ob Sie einen Computer haben und welchen, für welchen Sie sich interessieren und welche Themen Sie sich wünschen

Für die nächsten Monate wünsche ich mir folgendes Thema.

Ich besitze einen Computer: ☐ Ja ☐ Nein

Wann ja: Welchen Computer

Wann nein: Für welchen interessieren Sie sich bzw. welchen wollen Sie kaufen?

Absender:
Name/ Vorname
Straße
PLZ/ Ort
Telefon

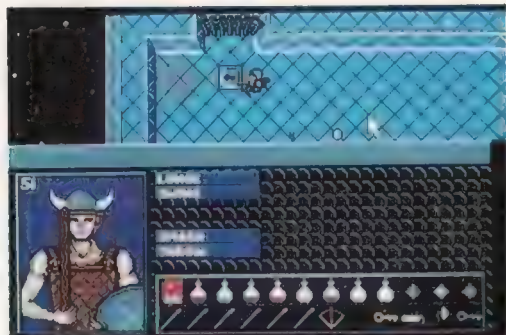
Curse of the Azure Bonds, Teil 3

wieder an den Aufstieg und besuchten den Mann an den Standing Stones, der uns den Tipp gab, das Schwarze im Norden zu suchen. Damit konnte nur die Stadt Zenili Keep gemeint sein. Wir machten uns auf den Weg, in Zenili Keep angekommen, waren wir sehr verwundert. Die Bevölkerung hatte Angst vor uns, und die Wachen stellten merkwürdige Fragen. Nach näherer Untersuchung fanden wir eine Halblingstra, die uns in den Gefängnisstrakt brachte, wo anscheinend Dimsart, der Weise, gefangen gehalten wurde. Nach seiner unbilligen Befreiung kam er mit uns. Er konnte

zwar nicht mehr mitkämpfen, war aber doch als Informant sehr brauchbar. Einige Räume weiter fanden wir eine alte Frau, die uns vor einem Alartheportierte, vor den Altar des Betrachters Dexam. Das Bond von Fzoul Chembyl, der uns gelogt war und mit dem wir nun vor Dexam standen, hielt uns unter Kontrolle. Chembyl war nicht davor, daß Dexam uns umbringen wollte, deshalb wurde er von Dexam umgebracht. Der Tod Chembyls aber bedeutete für uns wieder ein Stück Freiheit mehr, denn durch seinen Tod wurde sein Bond von uns gelöst, und wir konnten handeln.

Wir griffen an. Dexam war aber auf einen Kampf nicht vorbereitet und ergiff die Flucht. Wir wollten ihm folgen, doch die Wache Dexam's ließ dies nicht zu, und es kam zum Kampf. Angeschlagen, aber immer noch von einem starken Siegeswillen besessen, machten wir uns auf die Suche nach Dexam und landeten im schließlich in der Stuwestecke seiner Höhle. Wir stellten ihn und erließen dann das Armutell von Lythander. Damit hatten wir alle drei Gegenstände.

Fortsetzung folgt in
POWER PLAY 5/91



Traurig aber wahr: Darkspyre (MS-DOS/VGA)



In den Höhlen wird fleißig mit Monstern gekämpft (MS-DOS/EGA)

HELDENMURKS

Darkspyre

Die Götter des Krieges, der Magie und des Intellektes sind furchtbar sauer auf die Menschheit. Deshalb haben sie einen großen Turm gebaut, der mutigen Abenteurern als Test dienen soll. Schafft es kein Held, vor Ablauf der nächsten paar Jahre diesen Test zu absolvieren, radieren die drei Burschen die komplette Erde aus.

In dem Action-Adventure "Darkspyre" dürft Ihr Euch an dem heiklen Test versuchen. Entweder bastelt Ihr Euch einen Charakter selbst zusammen, oder greift auf einen vom Computer ausge-

suchten Instant-Heroen zurück. Jedes der über 50 Stockwerke ist im "Gauntlet"-Stil aus der Vogelperspektive zu sehen. Um den Test zu bestehen, müßt Ihr in jeder Etage Monster vertrimmen, Gegenstände einsammeln, Schalter umlegen und kleine Puzzles lösen. Kurz vor Ende des Turms harren dann spezielle Levels, die vom jeweiligen Gott persönlich designt wurden und in denen besondere Aufgaben warten. Darkspyre benötigt mindestens 512 KByte und eine EGA- oder CGA-Grafikkarte. *mh*

Eins steht fest: Mit Darkspyre hat sich die Softwarefirma Electronic Zoo keinen großen Gefallen getan. Großspurig preist die Verpackung Darkspyre als tolles Fantasy-Rollenspiel an — was dem Spieler dann aber geboten wird, schrammt haarscharf an einer Frechheit vorbei: Fuzzel-Grafiken und eine Benutzer-

Na ja...



führung, die dem gestandenen Rollenspieler Tränen der Entrüstung in die Augen treiben, sorgen für den schnellen Griff zum Ausschaltknopf des Computers. Auch die rund 50 verschiedenen Labyrinth, die zahlreichen Monster und Gegenständen helfen da auch nicht mehr viel weiter

STECKBRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Electronic Zoo, Zirkapreis: 90 Mark

MS-DOS 30%

Grafik: 28% Sound: 15%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

nicht geplant

C 64

nicht geplant

EINSAM IST DER TAPFERE

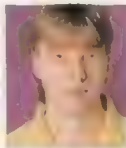
Zeliard

Der amerikanische Adventure-Spezialist Sierra hat sich ein weiteres Mal in Japan bedient. "Zeliard" ist, ebenso wie "Sorcerian", ein fernöstlich geprägtes Action-Adventure mit leichtem Rollenspieleinschlag. Diesmal müßt Ihr Euch allerdings auf eine Single-Reise einstellen, denn der Held ist ohne Begleitung unterwegs. Wie gewohnt startet der Recke in einer gemütlichen Stadt, wo er Details über seinen Auftrag erfährt und sich mit nützlichen Hilfsmitteln eindecken kann. Bezahlt wird mit Gold, das man in der örtlichen

Bank im Austausch gegen Almas bekommt. Diese Almas wiederum tragen manche Unholde mit sich herum, die vorwiegend in dunklen Höhlen hausen. Zur Verteidigung stehen diverse Zaubersprüche sowie otliche Waffen zur Verfügung, die im Kampf per Tastatur aktiviert werden. Das Spielfeld scrollt dabei brav in alle Richtungen. Um das Abenteuer erfolgreich zu meistern, sind acht verschiedene Höhlen zu durchkreuzen, die netterweise auf dem beiliegenden Poster andeutenweise kartografiert sind. *mg*

Zeliard sieht auf den ersten Blick interessant aus, verliert aber schon nach kurzer Zeit deutlich an Attraktivität. Die Handlung ist zu eintönig, um langfristig fesseln zu können. Rollenspieler werden interessante Puzzles,

Gehört so



Actionfans sind die Geschicklichkeitseinlagen viel zu simpel und eintönig. Zeliard ist in erster Linie für Einsteiger gedacht, die sich weder bei Action- noch bei Rollenspielen zu den Profis zählen. Die ansprechende EGA-Differenzierte Charakterwerte des Helden und taktisch gewürzte Kämpfe vermissen,

Grafik sowie die atmosphärische Musik lenken geschickt von dem mittelmäßigen Spielprinzip ab

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Game Arts, Zirkapreis: 75 Mark

MS-DOS 56%

Grafik: 67% Sound: 68%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

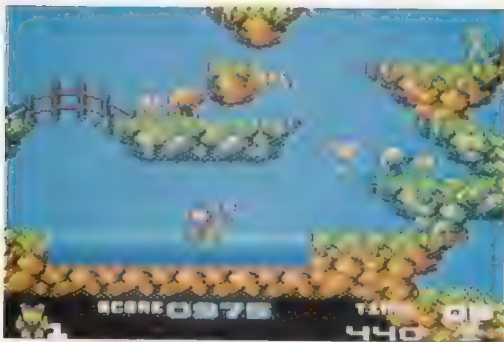
nicht geplant

AMIGA

nicht geplant

C 64

nicht geplant



So bunt, so fein, kann das ein C 64 sein? (C 64)



Mit 10 PS durchs ganze Spielzeugland (Amiga)

JUMP'N'FUN

Creatures

Die Fuzzy Wuzzys brauchen Hilfe: Ihre Suche nach dem "hippsten" Platz im Universum führt die putzigen Wuschelköpfe auf die Erde und von dort geradewegs in die Folterkammern gemeiner Dämonen. Vom Spieler gesteuert macht sich Clyde Radcliff, der letzte freie Fuzzy Wuzzy, auf den Weg, seine Artgenossen zu befreien. Die Welt von "Creatures" besteht aus Plattformen und Plateaus, Höhlensystemen und Wäldern. Trollige Bösewichte verstellen unserem Helden den Weg oder bewachen hochgelegene Orte in bunten

Fesselballons. Clyde kann von Glück sagen, daß er trotz seiner unsportlichen Bierbauchfiguren springen und ballern kann. Außerdem vermag er seine Gegner durch bloßes Ausatmen ins Jenseits zu befördern (Knoblauch?). "Magic Potion Creatures" verstecken sich überall in der Landschaft: Sammelt Clyde genügend davon ein, mixt ihm eine befreundete Hexe daraus eine magische Waffe. Hat Clyde Höhlen, Wälder, einen Friedhof und zwei Folterkammern hinter sich gelassen, gelangt er in das Schloß der Dämonen. *wi*

Wer aufgrund der witzigen Spielanleitung und der beigelegten Fuzzy Wuzzy-Figur unbeschwertes Jump'n'-Run-Spaß für jüngere Semester erwartet, wird von "Creatures" bitter enttäuscht. Der Schwierigkeitsgrad

Gut!



läßt nur ausdauernden Joystick-Akrobaten eine Chance, alle anderen sind dazu verdammt,

auf ewig im ersten Level hin- und herzu hüpfen. Vor Frust bewahren hingegen die brillante Grafik, der fantasievolle Aufbau der Landschaft und ein paar eingestreute Gags. Echte Fuzzy Wuzzys genießen die Musik in Kombination mit zahlreichen Soundeffekten. Ein knallbunter Tüftel- und Geschicklichkeitsspaß

BLEIFREI NORMAL BITTE

Car-Vup

Arnie ist rot, ein netter Bursche und hat vier Räder. Da er ein Auto mit Charakter ist, hat er eine Menge Freunde, um die er sich kümmern muß. Seine Kumpel sind nämlich von dem bösen Captain Grim entführt und irgendwo in acht Welten versteckt worden. Leider stellen sich der Befreiungsaktion eine ganze Menge übler Burschen in den Weg. Diese muß Arnie erst ausmanövrieren, um in den Levels voranzukommen. Insgesamt muß er 48 Ebenen nicht nur von Gegnern befreien, sondern auch noch umfärben. Sobald

Arnie über eine der zahllosen Plattformen brettet, ändert diese ihr Aussehen und ist damit für die bösen Mächte verloren. Damit das alles möglichst reibungslos vonstatten geht, darf Arnie zahlreiche Extras einsammeln. Neben Mörsern, Nebelwerfern und Superbomben sind stärkere Stoßstangen, Ersatzreifen und Ölkannen im Angebot. Wenn Ihr eine ausreichende Anzahl Bonusbuchstaben einfahrt, gibt es für Arnie ein Extraleben. Gesteuert wird das motorisierte Hüpf- und Springspiel mit dem Joystick. *ww*

Wäre Arnie vor zwei, drei Jahren auf Tour gegangen, ich hätte ihn sicher wohlwollender betrachtet. Der Zahn der Zeit macht jedoch auch vor Hüpf- und Springspielen nicht halt. Viele Programme dieser Art sind inzwischen zur

Gehst so



Dutzendware verkommen. Da hilft auch die vermeintlich grobe Auswahl an Extrawaffen und

schnittkost für den gesungenen Jump'n-Run-Spieler. Arnie muß noch mal zum TÜV

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Thalamus, Zirk-Preis: 50 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

In Vorbereitung

ATARI ST

In Vorbereitung

C 64

70%

Grafik: 74% Sound: 70%

Schwierigkeit: schwer

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Core, Zirk-Preis: 85 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

55%

Grafik: 59% Sound: 39%

Schwierigkeit: mittel

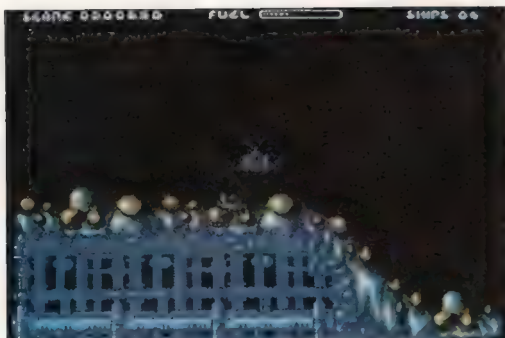
ATARI ST 55%

Grafik: 59% Sound: 32%

Schwierigkeit: mittel

C 64

nicht geplant



Das zieht ganz schön runter (Amiga)

NEU AUFGEKOCHT

Zarathrusta

Als Raumpilot einer galaktischen Untergrund-Organisation nehmt Ihr gegen das diktatorische "Empire" den Kampf auf. Leider fehlen Euren Truppen noch die nötigen Energiereserven in Form von Hochleistungsbatterien. Deshalb müßt Ihr mit Eurem Raumer drei Nachschubplaneten der Bösewichter besuchen und in insgesamt 50 unterirdischen Levels die Batterien mit einem Traktorstrahl aufsammeln. Leider verfügen die Planeten über eine unangenehme Anziehungskraft, die Euer Schiff gnadenlos zu Boden

zwingt, wenn Ihr nicht ständig mit den Schubdüsen gegensteuert. Ein falscher Druck auf die Steuerung und Ihr knallt an eine der in alle Richtungen scrollenden Wände. Zusätzlich sind die einzelnen Depot-Cavernen mit zahlreichen Fallen, Wachdroiden, Fahrstühlen und Türen gesichert, die Euch das Leben schwer machen. Wenn Ihr nicht mit dem Bordlaser zuschlägt, ist Eure Pilotenkarriere schnell beendet. Habt Ihr eine bestimmte Anzahl Batterien aufgesammelt, erhältet Ihr ein Paßwort.

vw

Man nehme ein altbewährtes Spielrezept, streue ein paar neue Zutaten ein, koche das Ganze auf 16 Bit, und fertig ist ein vermeintlich neues Programm. Im Grunde ist "Zarathrusta" nichts anderes als ein technisch aufgeböhrt "Thrust"-Clone, der nichts wesentlich Aufregendes bietet. Hier wie dort kämpfen

Gehst so



Kevin Smiths "Thrust" ist wirklich schon zur Genüge ausgeschlachtet worden

wir gegen die Gravitation, rotieren unser Raumschiff in alle Richtungen und sammeln Gegenstände auf. Bei mir fehlt das Verständnis, warum ein Klassiker unbedingt neu aufgewärmt werden muß. Das Spielprinzip von

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Hewson, Zirkapreis: 90 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

51%

Grafik: 53% Sound: 43%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

C 64

nicht geplant

BONICO

IHR SOFTWARE PARTNER

BONICO-NEWS

Wußten Sie,

daß es **"SIM EARTH"** jetzt auf PC in Deutschland gibt? Mit einer kompletten deutschen 125seitigen Anleitung. Kreieren Sie Ihren eigenen Planeten und berücksichtigen Sie geologische, ökologische, geographische, biologische und soziologische Aspekte. Und wenn Ihnen dieses alles zu "logisch" ist, dann freuen Sie sich auf viele Stunden Spiel + Spaß. Mit einem der umfangreichsten Computerspiele, das je programmiert wurde...

...daß es der Höhepunkt einer jeden Fliegerkarriere ist, ein in Ost und West gerühmtes russisches Kampfflugzeug zu steuern? Steigen Sie ein in den **"MIG 29 FULCRUM"** und lernen Sie mit Hilfe einer 60seitigen deutschen Anleitung sämtliche Fliegertricks, für spannende Missionen in aller Welt. Und als weiteres Highlight wird ein großer, umfangreicher Bildband über den MIG 29 mitgeliefert. Mit vielen Informationen und technischen Daten über den russischen Flieger.

Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit!

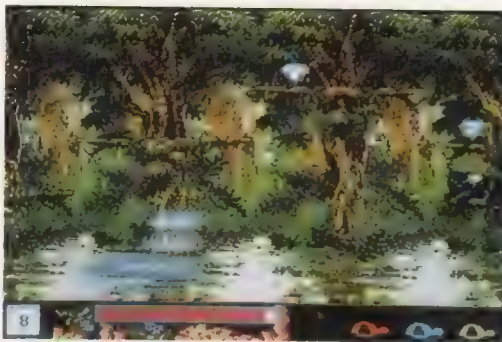
Deshalb achten Sie darauf:

Alle **BONICO**-Spiele
haben einen original
BONICO-Aufkleber!

Bei Grauiporten finden
Sie diese Vorteile nicht!



Österliche Eiersuche in grauer Vorzeit (Amiga)



Man könnte sich die Federn ausrücken (Amiga)

ECHT ANTIK

Prehistoric Tale

W o jetzt noch dicke Dinosaurier friedlich weiden, wird bald ein gewaltiges Erdbeben wüten. Die Dinos gingen urplötzlich hops, deren Eier mit dem Nachwuchs ebenso und die gesamte Evolution wäre im Eimer. Streng wissenschaftlich gesehen ist das natürlich Quatsch, aber schließlich muß der Zeitreisende Cronos ja irgendeinen fadenscheinigen Grund haben, wenn er die Saurier-Ara besucht. Die Saurierei sieht für Euch so aus: Ihr steuert Euren Cronos über Plattformen, die durch Leitern miteinander verbunden sind. Al-

le herumliegenden Eier und Dino-Babys sollte er auf sammeln und in seinem Teleportor abladen. Es krepchen und fleuchen diverse Untiere herum, die Ihr meiden solltet. Besonders rabiat sind ausgewachsene Dinosaurier-Mutis, die von der Entführung ihres Nachwuchses wenig begeistert sind. Indem man eine Ladung Mäuse auf einer Plattform ablädt, bleibt diese eine Zeitlang frei von wutschnaubenden Dino-Eltern. Nach jedem zehnten Level folgt eine von drei verschiedenen Bonusrunden, um tüchtig Punkte zu tanken. *hl*

Welch treffender Titel: Die Spielidee hinter "Prehistoric Tale" ist wirklich prähistorisch. Das Aufammeln von Dinosaurierern konnte man bereits Anfang der 80er Jahre bei "Dino Eggs" auf dem C64 üben. Außer einem Zwei-Spieler-Modus ist den Programmierern bei ihrer Vergangenheitsbewältigung nicht viel

Na ja...



Neues eingefallen Rasch breitet sich einfüllend und unaufhaltsam die Langeweile aus. Das Spielprinzip gibt nicht genug her um Amiga-Ansprüche des Jahrgangs '91 gerecht zu werden: Schlafes Saurier-Suppen; stark angesäuert, weil jenseits des Verfallsdatums veröffentlicht

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Thalion, Zirkel-Preis: 80 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

23%

Grafik: 25% Sound: 31%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

In Vorbereitung

C 64

nicht geplant

DA BRENNT DER BÜRZEL

Duck Tales

W er von uns kennt sie nicht, die weltberühmte Comic-Familie aus Entenhausen: Die Ducks. Passend zur "Duck-Tales"-Serie gibt's nun das erste Computerspiel dazu. In "The Quest for Gold" müßt Ihr als Onkel Dagobert innerhalb einer bestimmten Zeitspanne mehr Geld scheffeln als die Konkurrenz-Ente Mac Money-sack. Wer am Ende am meisten Gold zusammengekratzt hat, wird zur "Ente des Jahres" gekürt. Um an das große Geld zu kommen, kann Dagobert Aktien kaufen und verkaufen, in seinem Geld-

speicher nach seltenen Münzen buddeln und in der Welt nach verborgenen Schätzen suchen. Hier wartet je nach Schatzgebiet eine unterschiedliche Actionsequenz auf Dagobert. Vor der eigentlichen Schatzsuche muß ein Flugzeugrennen gegen Mac Money-sack gewonnen werden. Am gewünschten Zielort angekommen, müssen Dagobert und andere Familienangehörige sich hüpfend und rennend durch einen Dschungel schlagen, über Berge klettern, ein Labyrinth erforschen oder auf Fotosafari gehen. *mh*

Ich mag die Ducks Von Anarcho-Donald über Geldgier-Dagobert bis zu Genius-Dusentrieb habe ich die Entenschar von Walt Disney in mein Herz geschlossen. Um so mehr schmerzt es, wenn ich mitansehen muß, wie die Ducks in einem derart miesen Computerspiel vermurkst werden. "The Quest for Gold" ist

Hilfe



ein Mischmasch aus Action- und Wirtschaftsspiel der schlimmsten Sorte. Die müden Actionsequenzen laufen auf einer solch primitiven Stufe ab, daß selbst ein Dreijähriger schreiend davonläuft und der Handelsteil sorgt für ein ausgeprägtes Schlafbedürfnis. Das haben die Ducks nicht verdient

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Disney Software, Zirkel-Preis: 50 bis 85 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA

13%

Grafik: 57% Sound: 46%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

In Vorbereitung

C 64

in Vorbereitung



Max will zu Mini — aber wie? (Amiga)

KRAFTFUTTER

The Power

Und wieder eine Attacke auf die kleinen, grauen Zellen: Der Spieler soll seine Spielfigur "Max" zu seiner Freundin "Mini" schieben. Dazu klickt er Max an, schlenzt den Joystick dezent in die gewünschte Richtung und Max saust los. Max stoppt erst wieder, wenn er auf ein Hindernis prallt. Bevor er zu Mini eilt, muß er alle Herzen, die sich im Labyrinth befinden, aufsammeln. Da das verwinkelt ist, ist es nicht einfach, sofort den richtigen Weg zu finden. Kommt man partout nicht weiter, sollte man die farbigen "Hilfsstei-

ne" benutzen, indem man sie als Stopper benutzt. Eine Tücke gibt es aber: Wenn man die falschen Steine zusammenschiebt, lösen sie sich auf — futsch. Dazu läuft natürlich ein Zeitlimit, das dem Spieler die Schweißperlen auf die Stirn treibt. In "The Power" können zwei Spieler gleichzeitig oder nacheinander, mit- oder gegeneinander spielen. Insgesamt gibt's fünfzig Levels Knobelspaß. Für jeden Gelöstenspuck der Computer ein Paßwort aus. War man gut genug, darf man sich in die High-Score-Liste tummeln. a/

Hat man den ersten Level gelöst, ist man verloren. The Power nagelt einen förmlich an den Monitor; so süchtig wird man. Die ersten Levels sind ein Kinderspiel, ab Level 15 wird's ziemlich knackig. Endlich mal wieder ein gutes Level-Design! Was Demoware da hingelegt hat, reicht sich nahtlos in die Riege



von "Puzznic" "Atomix" und "Atomino" ein. Und das ist auch der Grund, warum ich nicht restlos begeistert bin: Da sind zu viele Reminiszenzen verborgen worden. Trotzdem ist das Spiel empfehlenswert für alle, die gerne tüfteln. Ein Extralob geht an den Dragonware-Mix von Snaps "(I want) The Power".

STECKBRIEF

Genre: Denkspiel

Hersteller: Kaiko, Zirkra-Preis: 80 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA

73%

Grafik: 52% Sound: 70%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

in Vorbereitung

BONICO

IHR SOFTWARE PARTNER

BONICO-NEWS

Wußten Sie,

daß es **"SIM EARTH"** jetzt auf PC in Deutschland gibt? Mit einer kompletten deutschen 125seitigen Anleitung. Kreieren Sie Ihren eigenen Planeten und berücksichtigen Sie geologische, ökologische, geographische, biologische und soziologische Aspekte. Und wenn Ihnen dieses alles zu "logisch" ist, dann freuen Sie sich auf viele Stunden Spiel + Spaß. Mit einem der umfangreichsten Computerspiele, das je programmiert wurde...

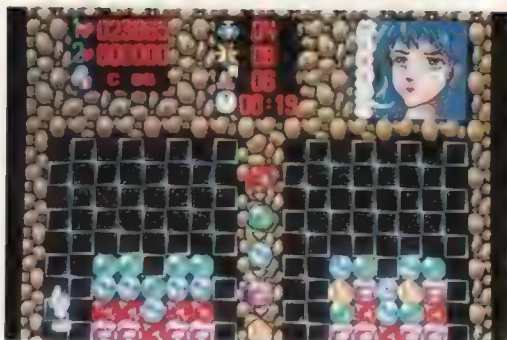
...daß es der Höhepunkt einer jeden Fliegerkarriere ist, ein in Ost und West gerühmtes russisches Kampfflugzeug zu steuern? Steigen Sie ein in den **"MIG 29 FULCRUM"** und lernen Sie mit Hilfe einer 60seitigen deutschen Anleitung sämtliche Fliegertricks, für spannende Missionen in aller Welt. Und als weiteres Highlight wird ein großer, umfangreicher Bildband über den MIG 29 mitgeliefert. Mit vielen Informationen und technischen Daten über den russischen Flieger.

Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit!

Deshalb achten Sie darauf:

Alle **BONICO**-Spiele haben einen original **BONICO**-Aufkleber!

Bei Grauiporten finden Sie diese Vorteile nicht!



Rot zu Gelb und Blau zu Grün: umfärben per Tastendruck (Amiga)

GLASPERLENSPIEL

Gem'x

Videospieler, die sich schon einmal mit Segas "Columns" beschäftigt haben, werden heimliche Gefühle bekommen: Die Programmierer haben offensichtlich so großen Gefallen an den glitzernden Klunkern gefunden, daß sie "Gem'x" ebenfalls mit diesen bunten Steinen ausgestattet haben.

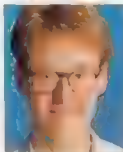
In 26 Levels, die schön kontinuierlich im Schwierigkeitsgrad steigen, müßt Ihr alleine oder zu zweit vorgegebene Muster auf dem Bildschirm nachbauen. Euer Spielmaterial besteht aus Diamanten in fünf unterschiedlichen Far-

ben. Immer, wenn Ihr einen dieser Steine mit dem Cursor anklickt, verändert er in einer vorgegebenen Reihenfolge seine Farbe; direkt angeklickte Steine wechseln um zwei Farbwerte, danebenliegende um jeweils eine.

Stimmt Euer Muster mit dem vorgegebenen überein, gibt's Punkte und ein neues Muster erscheint auf dem Monitor. Damit die Aufgabe nicht zu einfach wird, ist ein Zeitlimit eingebaut. In jeder Runde könnt Ihr, mit einer begrenzten Anzahl Bomben, schwierige Muster vom Bildschirm löschen. vw

Hinter der Spielidee von Gem'x steckt mehr, als es den ersten Anschein hat. Lassen sich die Muster in den unteren Levels noch problemlos nachbauen, so wird die Aufgabe später zunehmend schwieriger und verlangt eine gehörige Portion Puzzle-Geschick. Gem'x macht aus einer einfachen Idee ein ansprechendes

Gut!



wird durch die entspannte Musikbegleitung wieder wettgemacht

und durchdachtes Denkspiel, das lange motiviert. Da stört es auch nicht, daß die Zwischengrafiken (leicht bekleidete Japanerinnen) eher an die Kritzeleien eines frühpubertären Dreijährigen erinnern. Diese Entgleisung wird durch die entspannte Musikbegleitung wieder wettgemacht

STECK BRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Kaiko, Zirkapreis: 80 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA 64%

Grafik: 46% Sound: 60%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

in Vorbereitung

WELTALL-STRATEGIEN

Breach 2

Gehst so



Breach 2: Taktikspiel um Laser und Roboter (MS-DOS/EGA)

Engelgleichen Strategiefans dürften die Programme der Firma Omnitrend bekannt sein. "Breach 2" ist der direkte Nachfolger zum ersten Teil der SI-Taktikreihe. Spielerisch unterscheiden sich beide Programme kaum, dafür wurde Grafik und Benutzführung bei Breach 2 etwas aufgepeppt. Ihr steuert eine Gruppe Soldaten durch ein gutes Dutzend vorgelegter Szenarien, die alle aus einer schrägen Vogelperspektive gezeigt werden. Habt Ihr Erfolg gibt's rollen spielähnliche Charakterpunkte, die Euch den Folgejob besser überstehen lassen. Wer mit den fertigen Missionen nicht zufrieden ist, darf sich per Editor beliebig viele eigene Aufträge

zusammenstellen. Wie sein Vorläufer spricht Breach 2 nur den hartgesottenen Taktikfan an. mh

STECK BRIEF

Genre: Strategie

Hersteller: Mindcraft, Zirkapreis: 100 Mark

MS-DOS

Grafik: 40% Sound: 23%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung

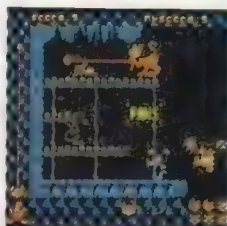
C 64

nicht geplant

KATZENJAMMER

Nine Lives

Hilf



Katzenhasser dürfen sich bestaunigt fühlen: Beim Diskettenabfallprodukt "Nine Lives" verbreiten die possenlichen Schnurrer nur fulminante Gereiz- und Genervtheit. In diesem antiquierten Jump-and-Run Spiel steuert Ihr Ever Samplötchen durch vier recht große Levels. Per Feuerknopdruck läßt das Pussy-Sprite ein Wollknäuel sausen, um lästige Gegner zu lähmen.

Zur Ideen-Ödnis gesellt sich eine dilettantische technische Ausführung. Die müde Mieze wird mit einem Ruckelscrolling durch die Gegend geholt, daß die Milch im Napf sauer wird. Lediglich die Musik erreicht halbwegs professionelles Niveau;

Pussys Rache: dann schon lieber Katzensaft (ST)

über das restliche Programm breitet man das Mäntelchen des Vergessens aus — alles für die Katz'n. hl

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Arc, Zirkapreis: 70 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung

ATARI ST 19%

Grafik: 30% Sound: 52%

Schwierigkeit: mittel

C 64

nicht geplant

DOPPELGÄNGER

On the Road

Hoppla, "Transworld" in neuer Verpackung? Nein, eine neue Handelssimulation und nicht einmal eine schlechte. In "On the Road" können bis zu sechs Spieler in zehn Schwierigkeitsstufen um die Krone der Fuhrgeschäfte wettern. Ihr prügelt Euch um Aufträge, Termingeschäfte und günstige Kredite. Ihr könnt Versicherungen abschließen und Spione anheuern. Das Speditionsgeschäft wird realistisch simuliert, die Bedienung mit Maus und scrollender Europakarte ist einfach. Das ewige Anklicken von mittelmäßi-



Und morgen übernehmen wir die Deutsche Bank (Amiga)

gen Grafiken stört auf Dauer den Spielfluss: Etwas weniger "künstlerische" Menüs hätten dem Programm sicher gutgetan. **VM**

Geht so

STECK BRIEF

Genre: Simulation

Hersteller: Lifetimes, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 56%

Grafik: 24% Sound: 0%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST 56%

Grafik: 24% Sound: 0%

Schwierigkeit: schwer

C 64

nicht geplant

ERGIB DICH

Badlands Pete



Jemand sollte sofort den Sheriff rufen oder ein Kopfgeld aussetzen: "Badlands Pete" wird auf die Computer losgelassen, und das muß unterbunden werden. Der Bursche mit dem gar nicht so schnellen Colt wackelt durch mehrere horizontal scrollende Levels und schießt auf alles, was sich bewegt.

Das Programm ist eine einzige Frechheit: Der Spielbildschirm ist winzig, die Grafik beleidigt das Auge



Nicht schneller als sein Schatten: Badlands Pete (Amiga)

und die Sprites ruckeln durch den Willen des Westens. So etwas haben Rothäute und Gunmen nicht verdient. **vw**

Hilfe

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure

Hersteller: Arc, Zirka-Preis: 70 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung

ATARI ST 11%

Grafik: 15% Sound: 30%

Schwierigkeit: leicht

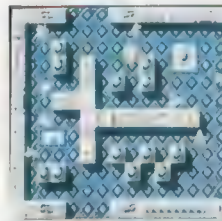
C 64

nicht geplant

MAX MAG'S PRIMITIV

Pyramax

Bei "Pyramax" gilt es, einen mysteriösen Tempel zu durchstöbern. Jedes Stockwerk ist in eine Anzahl rechteckiger Räume unterteilt, auf die man "Gauntlet" ähnlich von oben herabschaut. Gescrollt wird auf dem ST natürlich nicht, verläßt man einen Raum, schaltet die Bildschirmdarstellung grob in den nächsten Sei's drum, viel gibt's sowieso nicht zu sehen: Ein paar Monster wuseln, man selbst ballert auf verpuffende Mauerstücke und undentifizierbare Sprites. Die unspektakulären Extras motivieren wenig, eine Zimmerdecke genauer unter die Lupe zu nehmen. Worum es eigentlich geht und wieso man durch die langweilige Umgebung



Eine Pyramide, in der's jede Mumie langweilt (ST)

irrt, erfährt man weder durch gewissenshaftes Studium der Anleitung noch durch trostlose Spielstunden. **vw**

Na ja...

STECK BRIEF

Genre: Action

Hersteller: Arc, Zirka-Preis: 70 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung

ATARI ST 21%

Grafik: 18% Sound: 15%

Schwierigkeit: mittel

C 64

nicht geplant

STEINZEIT

Pop Up

Pop Up" gehört gleich aus mehreren Gründen ins Gruselkabinett. Grund eins: das Spielprinzip. Ein Ball hüpfet auf Plattformen und sammelt Extras auf, die er in späteren Levels verbraten kann — schnarch. Grund Zwei: die Grafik. Sie ist fuzziig, schlampig gezeichnet und tendenziell vier Jahre hinter den Mond (nicht vier eher fünf). Daß in der Anleitung für fünf schlappe Hintergrundbilder auch noch Furore gemacht wird, ist lächerlich. Grund drei: die Steuerung. Auf Knopfdruck springt der Ball besonders hoch. Wenn man den Joystick nach links oder rechts drückt, reagiert der Ball immer eine Zehntelsekunde zu spät — Ergebnis: Ball futsch, Spiel-



Pop Up — die große Schnarchparade (Amiga)

ler kaut vor Wut den Joystick zu Brei. Alles in allem: schauderbar altbacken, höchstens für Masochisten. **af**

Hilfe

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Infogrames, Zirka-Preis: 50 bis 70 Mark

MS-DOS 38%

Grafik: 29% Sound: 34%

Schwierigkeit: mittel

AMIGA

in Vorbereitung

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

in Vorbereitung



Buck Rogers

SSI stellt den Rollenspieler diesmal auf eine harte Geduldssprobe: Das Kopieren und Entpacken auf Disketten dauert sage und schreibe 27 Minuten. Hat man diese Hürde genommen, erwartet einen gewohnt hohe Qualität. Das SSI-Spielsystem entführt uns diesmal in den Weltraum, wo nicht gezaubert, sondern mit Lasern geschossen wird. Wenn die ewigen Fantasy-Szenarios langweilen, kauft mit "Buck Rogers" eine gelungene Abwechslung. Das neu eingeführte Skill-System bietet Abwechslung. *vw*

Genre: Rollenspiel
Hersteller: SSI
Zirka-Preis: 100 Mark

AMIGA 82%

Grafik: 78% Sound: 46%

Schwierigkeit: mittel



Gazza II

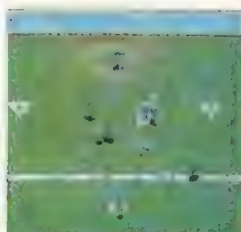
Fußballerträume werden mit der Amiga-Umsetzung des Sports "Gazza II" nicht gerade wahr. Steuerung und Spielablauf machen den Eindruck einer verzweifelten "Kick Off" Imitation, bei der von links nach rechts statt von oben nach unten gesteuert wird. Diese Version wird immerhin durch einen ganz anständigen Managerteil aufgemöbelt, bei dem Ihr die Kickkunst mit ein bißchen Trainerstrategie verquirlen könnt. Keine Katastrophe, aber sonderlich viel Spaß macht's auf Dauer nicht. *hi*

Genre: Sport
Hersteller: Empire
Zirka-Preis: 80 Mark

AMIGA 40%

Grafik: 36% Sound: 32%

Schwierigkeit: mittel



M.U.D.S.

Die kleine Echse überläuft die Deckung im Mittelfeld, eilt dem Tor entgegen und... Patsch! Der Ork im Abwehrzentrum hat seine Aufgabe konsequent wahrgenommen: Spieler ramponiert, Ball haut ab. Schiedsrichter flucht. Endlich gibt's das letzte Fantasy-Sportspiel "M.U.D.S." für den Amiga. Die Mischung aus American Football und Fußball mit Strategieeinschlag ist Sportfans zu empfehlen. Alle Tugenden der in Ausgabe 12/90 vorgestellten PC-Version blieben erhalten. *hi*

Genre: Sport
Hersteller: Rainbow Arts
Zirka-Preis: 90 Mark

AMIGA 80%

Grafik: 75% Sound: 78%

Schwierigkeit: mittel



Gremlins 2

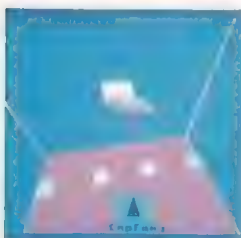
Auch auf dem Atari ST wurden die grünen Widerlinge gnadenlos von den Programmieren niedergemacht. Scrolling sucht man vergebens: Die Bildschirme werden schön brav umgeben, was die Vitalität des Spiels ganz gewaltig anfrisiert. Die Grafik ist etwas matter und die Musikbegleitung fällt, wie zu erwarten, auch magerer aus. Tut etwas für den Tierschutz: Laßt die Burschen leben und das Spiel im Schrank, damit ist allen gedient. Und für das Geld kann man sechsmal ins Kino gehen... *vw*

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Elite
Zirka-Preis: 65 Mark

ATARI ST 38%

Grafik: 56% Sound: 33%

Schwierigkeit: mittel



Alpha Waves

Mit einem Gleiter in einem Würfel herumhüpfen und alle paar Minuten etwas auf sammeln, das soll laut Anleitung einen meditativen Effekt haben. Meiner Meinung nach ist das Plattformspiel "Alpha Waves" auch auf dem Atari ST ein ausgemachter Quatsch — da steckt nichts dahinter. Die Grafik ist zwar noch flotter als auf dem MS-DOS-PC, aber das ändert an dem drögen Spielprinzip nichts. Schlimm, schlimm — hier haben die Programmierer eine Grafikroutine, aber keine Idee gehabt. *al*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Infogrames
Zirka-Preis: 90 Mark

ATARI ST 38%

Grafik: 58% Sound: 30%

Schwierigkeit: mittel



Murders in Space

Das Adventure "Murders in Space" ist auf dem Atari ST fast identisch zur MS-DOS-Version. Die Grafik gleicht der der MS-DOS-Version aufs Haar. Dafür wurde der scheußliche Piepersound etwas aufgerichtet, jetzt tönt gut digitalisiert. "Murders in Space" aus dem Lautsprecher: Das Spiel selbst ist nicht gerade das Nonplusultra, aber ein netter Happen zwischendurch mit einer etwas ungewöhnlichen Thematik. Wer mehr von dem Adventure wissen will, sollte in POWER PLAY 3/90 nachschlagen. *al*

Genre: Adventure
Hersteller: Infogrames
Zirka-Preis: 90 Mark

ATARI ST 61%

Grafik: 57% Sound: 39%

Schwierigkeit: mittel



Buck Rogers

Weltallpapa Buck Rogers treibt jetzt auch auf dem C 64 sein Unwesen. Im Stil der AD&D-Fantasyrollenspiele steuert Ihr durch dieses ST-Abenteuer eine sechsköpfige Truppe aus Marsianern, Venusianern, Erdbewohnern oder genetischen Superzüchtungen. Neu ist nicht nur das High-Tech-Szenario, sondern auch ein besonderes Skillsystem für die Charaktere. Nur die recht häufigen und langen Diskettenzugriffe trüben den Spielspaß dieser Version etwas. Trotz dem eine reife Leistung. *mh*

Genre: Rollenspiel
Hersteller: SSI
Zirka-Preis: 80 Mark

C64 80%

Grafik: 71% Sound: 40%

Schwierigkeit: leicht



Dragon Strike

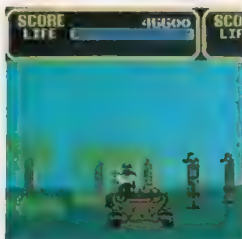
SSI muß sich fragen lassen, warum es ein Programm wie Dragon Strike, das von flotter 3-D-Grafik lebt, überhaupt noch auf den C 64 umsetzt. Von dem tollen Drachenflugsimulator ist jedenfalls nicht mehr viel übrig. Die Grafik, die nur noch zum Teil aus 3-D-Flächen besteht, ist farblos, langsam und langweilig. Ein Fluggefühl kommt nicht auf. Nur die tolle Fantasy-Story ist dem C-64-Besitzer erhalten geblieben. Aber nur eine gute Story hilft eben nicht über einen mäßigen Spielspaß hinweg. *mh*

Genre: Simulation
Hersteller: SSI
Zirka-Preis: 80 Mark

C64 32%

Grafik: 29% Sound: 30%

Schwierigkeit: mittel



Line of Fire



Plur. Bäh. Die Umsetzung des wenig gestreichten Dampfbalierautomaten "Line of Fire" auf

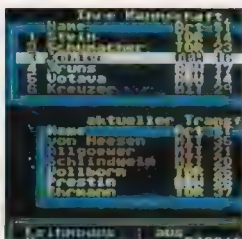
den C 64 wird durch die träge Joysticksteuerung und Klotzgrafik in tiefste Gurkenregionen befördert. Handelt es sich bei dem braunen Pfahl in der Landschaft um einen gegnerischen Soldaten oder um einen Baum? Bei sowohl Schrott hört der Spaß auf. *hl*

Genre: Action
Hersteller: U.S. Gold
Zirkapreis: 50 Mark

C64 11%

Grafik: 17% Sound: 42%

Schwierigkeit: mittel



Bundesliga Manager

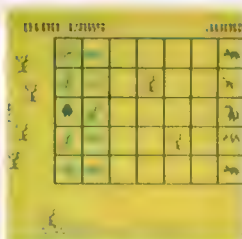
Der Amiga-Klassiker liegt jetzt endlich für den C 64 vor: Spielmisch bietet "Bundesliga Manager" alles was Nachwuchstrainer begehren. Bis zu vier Personen können mitmachen, die Steuerung erfolgt per Joystick oder Maus. Leider ist die C-64-Umsetzung elend langsam und lädt ständig von Diskette nach, was bei einem grafisch so schlechten Spiel verwunderlich (es wird doch nicht etwa in Basic programmiert sein?) *hl*

Genre: Strategie
Hersteller: Software 2000
Zirkapreis: 50 Mark

C64 61%

Grafik: 14% Sound: 0%

Schwierigkeit: mittel



Dino Wars



Das grenzt an Betrug. Die C-64-Version des steinzeitlichen Taktikgemurkses kann man kaum noch

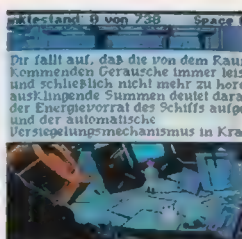
als Spiel bezeichnen. Die Prognose war schon auf anderen Systemen extrem langweilig und überflüssig, der Taktikpart findet nunmehr jedoch gegen einen scheinbar zufallsgeteuerten Computergegner statt. *dl*

Genre: Strategiespiel
Hersteller: Magic Bytes
Zirkapreis: 30 Mark

C64 8%

Grafik: 19% Sound: 7%

Schwierigkeit: leicht



Space Quest III

Sierra hat seine "Drohung" wahr gemacht und das erste Spiel in deutscher Sprache herausgebracht. Wider Erwarten ist der Parser verständlich und bietet selbst hartnäckigen Grammatikattacken erbittert Widerstand. Wer nicht firm in Englisch ist, kann jetzt endlich das wohlwitzigste aller Science-fiction-Adventures spielen — sogar der zynische Humor kommt zum Großteil in der Übersetzung rüber. Und Profis können (und das ist eine Super-Idee) auch wieder auf das englische Original umschalten. *al*

Genre: Adventure
Hersteller: Sierra
Zirkapreis: 120 Mark

MS-DOS 82%

Grafik: 68% Sound: 67%

Schwierigkeit: mittel

ALCAHRAZ

Absolute Danger

Auxiliary Weapon

Flashlight

Knife

Map

Calculator

U.S. SECRET 01
03/20/1993

80000 SERVICE LINE

Hotline: 0800 000 0000 (kostenlos)

Öffnungszeiten: Mo-Fr 9-18 Uhr, Sa 10-18 Uhr

Ein Anruf genügt! Tel. 0 51 07 4 20 67

INFOGRAMMES

Vertriebs: **80000**

Postfach 10, 3000 Hannover

Tel. 051 07 4 20 67

Schreibende Informationen nur gegen Mitgabe

Videospieler bomben in Nahost und meucheln in der Bronx. Der Bildschirm w

KILLER

SPIELE



Die Frau am Boden:
Rollenverständnis in "Final Fight"

rd zum Tatort, der Joystick zur Waffe: Unterhaltung oder Gewaltverherrlichung?

Ähnlichkeiten mit tatsächlichen
Ländern sind rein zufällig



"Operation Thunderbolt" bietet
Feindbilder zum Anfassen



Nordafrika wird zum
Schießfigurenkabinett



Wenn am Bildschirm geballert und gebrannt, gepöbelt oder gestoßen wird, sind es niedliche Figürchen, "Sprites" genannt, die als Monster oder Kampfboter ihr elektronisches Leben aushauchen. Sie sind Prügelnaben eines neuen Unterhaltungsmediums: Das Ballerspiel mit den greulichsten Gegnern kann auf einen Ehrenplatz im Regal eines Computerspielers hoffen. Die Generation der 16-Bit-Computer und -Video-Spielkonsolen lassen die Spiele, dank beachtlicher Hardware-Power, optisch und akustisch Zeichentrickfilmen immer ähnlicher werden. Wo man vor fünf Jahren auf unförmige Klötze schoß, tauchen nun ganze Geschwader realitätsnah simulierter Kampfflugzeuge auf. Je echter, desto besser: Was dem Vorbild grafisch und akustisch nahe kommt, gefällt Kritikern und Konsumenten. An das Stellvertretergemetzel gegen Science-fiction-Kämpfer und Fantasy-Monster hat man sich gewöhnt. Doch wie reagiert man auf die Konfrontation mit einem nahezu getreuen Abbild der Realität?

Stellungskrieg im Kinderzimmer: militärische Simulationen auf dem Monitor.

Zu Wasser, zu Land und in der Luft: Titel wie "Silent Service II", "LHX Attack Chopper" und "M1 Tank Platoon" gehören besonders in Amerika zu den Verkaufshits. Auch deutsche Spieler reisen immer öfters als U-Boot-Kapitän oder Panzerkommandant in internationales Kriegs- und Krisengebiet. Dort trennt sich in "Szenarien" der Spreu vom Weizen: Der Spieler muß nicht nur sein jeweiliges Kampfvehikel beherrschen, sondern auch vom Programm vorgegebene Aufträge ausführen. Anzeigen müssen überwacht, Landkarten verinnerlicht werden. Für die meisten Computerspieler ist das Arbeiten mit der simulierten Kampfmaschinerie trocken und komplex. Die befürchtete Breitenwirkung haben militärische Simulationen in Deutschland nicht. Für eine simulationstaugliche Hardware muß man gut 3000 Mark ausgegeben. Wer sich jedoch Zeit und Geld nimmt, mit dem simulierten Jet durchzustarten, sprengt Brücken, bom-

bardiert gegnerische "SAM"-Raketenstellungen und schießt Panzer ab.

Die Softwarebranche reagiert schnell auf politische Trends. War noch vor Jahresfrist die Sowjetunion der Feind, so verlagern sich die computerisierten Konflikte jetzt in den Nahen Osten. Die Firma "Microprose" geht so weit, ihre neue Simulation "F117 A Stealth Bomber" mit einem Irak-Szenario auszustatten. Nach Auskunft des Vertriebs wird diese Entgleisung in Deutschland nicht erscheinen.

Die Sicht des Kampfpiloten durch sein Head-up-Display gleicht dem Bildschirmaufbau einer Simulation: Man bringt zwei Fadenkreuze zur Dekkung, drückt den Feuerknopf und sucht das Weiße. Das Sterben auf dem Erdboden rückt dabei in weite Ferne. Das Hamburger Nachrichtenmagazin Stern zum Übergang des Raketen- und Luftkrieges in den Bodenkampf um Kuwait und Irak: "Die Nintendo-Phase am Persischen Golf ist vorbei. Die Videobilder von ferngelenkten Präzisionsbomben verblassen vor der grausamen Realität des Sterbens" (Stern 7/91).

Muskein, Mädchen, Massaker: Action ohne Ende

Die Darstellung der Frau im Actionspiel ist auffallend. Im Gegensatz zu den karikaturhaft überzeichneten männlichen Feinden treten Frauen grundsätzlich realistisch bzw. idealisiert gegen den Spieler an. Beispiel: In Capcom's "Final Fight" metzelt man sich durch die urbane Endzeit. Die männlichen Feinde präsentieren sich als wandelnde Muskelberge mit Totschlagervisagen. Die sporadisch auftauchenden Frauen dagegen sind wohlgeformt und knapp bekleidet. Auf der Jagd nach dem High score gibt's jedoch kein Pardon: Wie Ihre männlichen Gegenstücke enden auch sie im Staub.

Nichts Neues im wilden Videowesten oder grobe Verletzung der letzten Geschmacksgrenze? Ist Tontaubenschießen weniger geschmacklos als die Jagd auf Mädchen-Sprites?

Bei der Entwicklung des Ninja-Spiels "Revenge of Shinobi" zog sich Sega, vor ein ähnliches Problem gestellt, geschickt aus der Affäre: Alle weiblichen Gegner des spie-

Videospieler bomben in Nahost und meucheln in der Bronx. Der Bildschirm w



Militärische Simulationen sind vor allem in den USA sehr beliebt

Iergesteuerten Shinobis sinken unter Shuriken-Beschuß auf die Knie, bleiben jedoch gnädig am (Bildschirm-)Leben. Dafür gab Sega im gleichen Jahr mit "Mystic Defender" haufenweise mutierte Säuglinge zum Abschuß frei. Konnte man diesem Produkt mit viel gutem Willen noch einen gewissen "Abstraktionsbonus" (Figuren und Handlung haben keinerlei Bezug zur Realität) zugestehen, handelt es sich bei den "Operation Wolf/Thunderbolt"-Spielen um härteste Söldnerkost. Auf die Maschinenpistolenattrappen des Automatenvorbilds mußten die Wohnzimmerkämpfer zwar verzichten, die Umsetzungen für Amiga und Atari ST schockierte dennoch durch digitalisierte Todesschreie und realistische Dschungel- bzw. Wüstenkriegsgrafik. Hautnah und doch stark vereinfacht: Beide Programme wanderten geradewegs auf den Index.

Sandkastenspiele im Computerzeitalter: Strategie pur.

Ähnlich sieht es mit Strategiespielen aus: Hier werden klassische Schlachten und Eroberungsfeldzüge nachgespielt. Der Spieler schlüpft in die Rolle von Napoleon vor Waterloo, überquert mit Cäsars Kohorten die Alpen oder erobert als Dschinghis Khan den Orient. Man schiebt abstrakte "Icons" über eine taktische Landkarte und konsultiert staubtrockene Tabellen.

Trotzdem steht neben vielen Baller-, Bomb- und Prügelspielen auch ein Teil dieser "Computerbrettspiele" auf wackligen moralischen Beinen. Ein besonders abstoßendes Beispiel kam vor einem halben Jahr in den Handel: Unter dem Deckmäntelchen historischer Genauigkeit wird bei "Rorke's Drift" die gezielte Dezimierung von afrikanischen Zulukrie-

gern propagiert. Machwerke dieses Kalibers gibt es leider zur Genüge und sollten durch Nichtbeachtung gestraft werden. Mit ein bißchen gesundem Menschenverstand ist die Spreu leicht vom Weizen zu trennen.

Einige Strategiespiele machen dem Spieler diese Entscheidung nicht leicht: Die Politimulation "Nuclear War" des amerikanischen Softwarehauses New World greift zu ätzender Satire, um dem Spieler den Rüstungswettlauf und Atombombengeprotze vor Augen zu führen. Doch der Anzeigentext "Strahlen Sie, bis sie glühen" und trockene Auskünfte wie "2 millions killed" gehen einigen zu weit. Ein *POWER-PLAY*-Leser anlässlich der Nuclear-War-Debatte in Ausgabe 11: "Mich regt die infame Weise des Programmes auf, den grausamen Tod der Atomkriegsopfer in billige und zynische Witze zu verpacken (...) Ich finde, daß Nuclear War schnellstens von der Bildfläche verschwinden muß." Ein anderer Leser antwortete darauf zwei Ausgaben später: "Ich halte Nuclear War für ein Superspiel, das sich im Gegensatz zu diversen anderen Kriegssimulationen selber auf die Schippe nimmt und gerade durch die Sinnlosigkeit des Krieges aufzeigt. Es kommt eben nur darauf an, ob man das merkt oder nicht." Ganz klar: Hier muß jeder selber entscheiden, ob er solch bitterböse Satire noch tragen möchte. Nachdenken sollte er darüber auf jeden Fall, schließlich wechseln mit dem Programm auch knapp 100 Mark den Besitzer.

Ein neues Medium im Kreuzfeuer der Kritik

Selbsternannte Experten waren vor der vermeintlichen Zeitbombe im Disketten-



schaft. Folgt man der Berichterstattung, ist es nur noch eine Frage der Zeit, bis eine neue Generation von kalten Kriegern die Kinderzimmer verläßt. Da paßt es gut ins Bild, wenn der private Fernsehsender RTL-Plus in der Sendung "Explosiv" vom 29. Januar 1991 eine Automatenhalle besucht und sichtlich angetrunkene Spieler zum Golfkonflikt befragt: Die Antworten fallen entsprechend aus und unterstützen das Bild vom tumben Toren vor dem Bildschirm. Der verantwortliche Redakteur gibt sich tolerant und distanziert: "Die Faszination an Ballerspielen ist durchaus nachvollziehbar, für mich ist jedoch ein friedlicher (Computer-)Flug durch

den Grand Canyon genauso befriedigend." Bis heute wird dem Computerspieler die kritische Distanz zum Medium abgesprochen. Die Tatsache, daß nicht jeder Simulationsfan automatisch ein Militarist und Kriegsbeifürworter ist, geht zwischen Schlagzeilen wie "Oben ist's wie ein Videospiel, unten wird gestorben" (AZ München, Januar 1991) vollständig unter. Zwischen den spektakulären Videoaufnahmen des amerikanischen Generalstabs von "erfolgreichen" Einsätzen und dem Flug eines digitalisierten Kampfflugs im Computer liegen Welten: Das eine ist grausame Realität, das andere eine Simulation unter der Kontrolle des Spielers.

rd zum Tatort, der Joystick zur Waffe: Unterhaltung oder Gewaltverherrlichung?



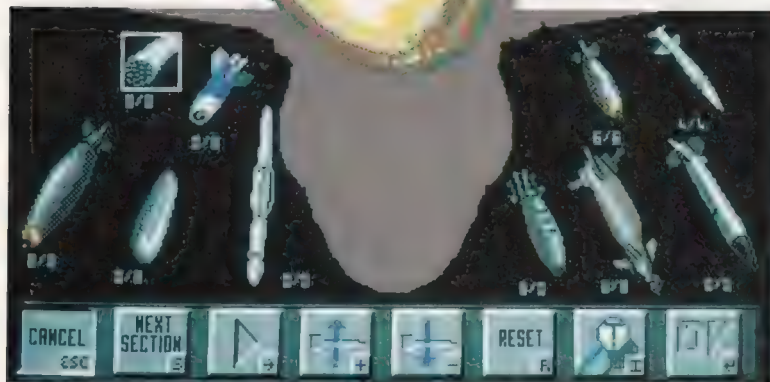
Völkermord als Computerspiel:
Der Burenkrieg in "Rorke's Drift"



Satire oder Geschmacklosigkeit:
beißender Humor in "Nuclear War"



Das Arsenal des Schreckens:
die Waffen der Intruder



Ähnlich wie beim Film und in der Unterhaltungsliteratur ist es schwer, die Grenze zwischen dem Harmlosen und Verrohenden zu ziehen. In dem Moment, in dem reale Probleme politischer, sozialer und militärischer Art auf Schießspielkomplexität vereinfacht, dem meist noch jugendlichen Spieler verkauft werden, wird's gefährlich: Trotz Werbetexten, die "Authentizität" und "Realitätsnähe" des Produkts anpreisen, stimmt das präsentierte Weltbild nicht. Gewalt und Krieg sind nicht harm- und folgenlos wie auf dem Bildschirm

Spielwiese kontra Schlachtfeld: Computerspieler vor der Wahl

Glaubt man aktuellen Softwarehitlisten, ist die Welle brutaler Gewaltspiele bereits wieder am Abflauen. Die beliebtesten Computerspiele des vergangenen Jahres waren die Freibeuterabenteuer "Pirates" und "Secret of Monkey Island",

die Eisenbahnersimulation "Railroad Tycoon", der sowjet-russische Knobelspaß "Tetris" sowie das bonbonfarbene Comic-Spielchen "Rainbow Island". Sollten sich eisenharte PC-Militaristen über Nacht wieder in friedliebende Normaljugendliche zurückverwandelt haben? Oder war es mit dem gefährlichen Verrohungseffekt doch nicht so weit her?

Für 1991 kündigt sich bereits ein neuer Chartbuster an: Bei Maxis' Ökosimulation "Sim Earth" darf man sich mit naturwissenschaftlichem Geschick und viel Fantasie einen glücklichen Planeten zusammenbasteln. Nur auf dem Bildschirm natürlich. wi/wv

WIE REALISTISCH DÜRFEN SIMULATIONEN SEIN?

Geht es um markige Sprüche und komplexe Flugzeug- und Panzersimulationen, gehört "Wild" Bill Stealey", Boß des amerikanischen Softwarehauses Microprose, zu den schillerndsten Figuren der Softwarebranche. Er beantwortete uns ein paar Fragen zum Thema "Krieg am Bildschirm".

POWER PLAY: Mister Stealey, wieso reagieren Sie auf die gegenwärtige politische Situation prompt mit einem Irak-Szenario?

auf den Prozeß an, den seine Firma 1989 gegen die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften führte. Als Folge durften zwei indizierte Microprose-Produkte, "Gunship" und "Silent Service", wieder frei im Fachhandel angeboten werden)

POWER PLAY: Würden Sie es persönlich begrüßen, wenn sich Simulationen vermehrt auf den Nahen Osten konzentrieren würden und nicht (wie bisher) einen fiktiven "NATO gegen Warschauer-Pakt-Krieg"

Interview mit

"BILL STEALEY"

von Microprose



Bill Stealey liebt's kontrovers

Stealey: Weil das die Realität ist! Unsere Spiele sind Simulationen, die sich mit der realen Welt und ihrer politischen Situation beschäftigen. Deshalb gab es auch schon in "F-15 Strike Eagle II" ein Libyen-Szenario.

POWER PLAY: Denken Sie wirklich, daß solch ein Spiel, angesichts der Gefahr, in der sich nicht nur Tausende Ihrer Landsleute, sondern die ganze Welt befinden, angebracht ist?

Stealey: Absolut! Viele Menschen benötigen unsere Simulationen, um zu verstehen, was in der Welt vor sich geht. Microprose-Simulationen vermitteln mehr Verständnis für solche komplexen Dinge wie Luft- oder Seekrieg, als die meisten Fernsehsendungen oder Bücher.

POWER PLAY: "F117 A" wird wahrscheinlich in Deutschland nicht veröffentlicht werden. Glauben Sie, daß die vorsichtige Haltung Ihres deutschen Publishers gerechtfertigt ist?

Stealey: F117 A wird auch in Deutschland veröffentlicht werden! Selbst wenn der Regierung unsere Programme nicht gefallen, bestätigen einige Gerichtsurteile, daß sie für den Käufer höchst informativ und lehrreich sind.

(Bill Stealey spielt hierbei

behandeln würde?

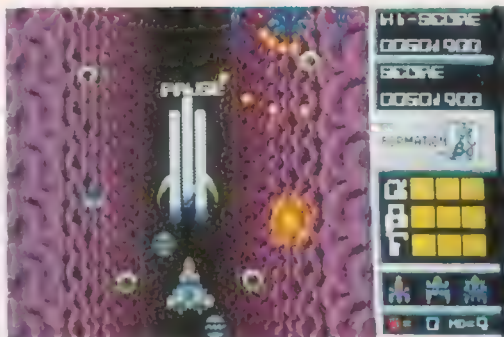
Stealey: Meint Ihr das mit dem "fiktiven" West gegen Ost-Konflikt wirklich ernst? Ich denke, Gorbatschow hat momentan ernste Probleme. Die Euphorie über die momentanen Abrüstungsverhandlungen scheint mir angesichts der politischen und wirtschaftlichen Schwierigkeiten im Osten etwas verfrüht. Die Sowjetunion verfügt immer noch über die stärkste Armee der Welt — noch ist kein einziger atomarer Sprengkopf zerstört.

POWER PLAY: Denken Sie, daß Jugendliche, die Microprose-Simulationen spielen, wirklich über die Realität im Nahen Osten informiert werden?

Stealey: Sie werden auf jeden Fall ein Gefühl dafür bekommen, vor was für Problemen die Alliierten Truppen in der Wüste stehen. Sie werden erkennen, wie real und verlustreich ein bewaffneter Konflikt sein kann. Um den Gesamteindruck zu vervollständigen, muß man sich natürlich auch durch Bücher und die anderen Medien informieren. Nur so wird die ganze Problematik deutlich.

POWER PLAY: Mister Stealey, wir danken Ihnen für dieses Gespräch.

WI



Ein Videospieler im rosa Reich der Schalentiere

ARACHNOPHOBIA

Dangerous Seed

Im neuesten Ballerspiel von Namcot wimmelt es nur so vor mutierten Spinnen und Insekten. Auf "Easy" schießt sich der Spieler vertikal durch die neun Levels von "Dangerous Seed", auf "Normal", "Hard" und "Hardest" hat man entsprechend länger den Kammerjäger zu spielen. Wie oben bereits angedeutet, geht es durch die Welt mutierter Klein- und Kleinstvieher. Hält sich der Erfolg eines Feindfluges gegen diese in Grenzen, wird man unbarmherzig ein zweites Mal durch die gerade durchflogene Welt gejagt. Erst wenn die Abschlußquote stimmt, gibt ein gewohnt großer Endgegner den Weg in den nächsten Level frei. Auffallend ist das ausgeklügelte Sonderwaffensystem: Auf

neun Seiten beschreibt die japanische Anleitung alle erdenklichen Kombinationen. Auf einer Feuertaste wird die Standardwaffe gezündet, auf der zweiten aktiviert man eine der drei verschiedenen "Seek'n'Destroy"-Sonderwaffen. Blinkende Gegner verwandeln sich unter Beschuß in ein Extrasymbol: Neben Speed-Ups, Energiesymbolen und zwei mehrfach aufrüstbaren Beibooten gibt es naturgemäß auch "echte" Sonderwaffen. Drei verschiedene können dreimal aufgerüstet werden. Außerdem kann man zwei andere Raumschiffe finden, an das eigene ankoppeln und über die dritte Feuertaste neu anordnen: Ein paar Dutzend neuer Waffenkombinationen werden damit möglich. WI

Außer Spinnen, Krebsen und Insekten und vielen, vielen Extrawaffen steckt in "Dangerous Seed" eigentlich nichts Erhaltenswertes. Grafisch ist die Vertikalballerei hübsch, aber unauffällig dargestellt, ähnliches gilt für die Hintergrundmusiken und die Soundeffekte. Dangerous Seed ist Ballern auf das

Geht so



Nötigste zusammengekurzt. Die Taktiken und Flugbahnen der Feinde sind ausgeklügelt und originell, der einstellbare Schwierigkeitsgrad läßt auch Anfängern eine faire Chance. Ein Aktionspektakel alter Schule: Wenige Gags und grafische Überraschungen, viel Spielbarkeit und Spannung

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Namcot, Zirk-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE

63%

Grafik: 61%

Sound: 47%

Schwierigkeit: einstellbar

5 Jahre ASM

5 Jahre gibt es ihn schon, den **Aktuellen
Software
Markt.**

Da feiert nicht nur die Redaktion,
da wackelt ganz Eschwege.
Wenn einem so viel Gutes wird beschert,
ist das doch 'nen Wettbewerb wert!

Wie wär's denn mit zwei Wochen **Florida**
oder einem **Camcorder plus Videorekorder**
oder einem **Super Famicom**

Näheres findet Ihr in der ASM-Jubiläumsausgabe **3/91**
Bis dann!



Keep on gamblin'

SCHNELL UND ORIGINELL

Gynoug

Nach dem Erfolg der Klasseballerei "Hellfire" hat man bei NCS anscheinend eine innige Freundschaft mit dem Actiongenre geschlossen. Anders ist es kaum zu erklären, daß mit "Gynoug" schon wieder ein heißblütiges Weltraumspektakel erschienen ist. Ebenso wie Hellfire wird hier vorwiegend horizontal gescrollt. Damit erschöpfen sich auch schon die Gemeinsamkeiten mit dem Vorgänger. Gynoug ist in vieler Hinsicht ein relativ ungewöhnliches Ballerspiel. Besonders beim Extrawaffensystem haben die Designer viel Kreativität inve-

St. mehr gleichartige Symbole Ihr hortet. desto massiver die Wirkung. Zur Wahl stehen u.a. folgende Extras: Schutzschild, Feuerkugeln, Laserblitze von oben und nach vorne, zielsuchende Feuerschweife und Luft-zu-Boden-Raketen.

Der Levelaufbau unterscheidet sich von Level zu Level total (mindestens fünf an der Zahl). Die Szenarien reichen von der Unterwasserlandschaft über klassische Altertumsruinenbauten bis hin zum farbenprächtigen Weltraum-Outfit. Ebenso abwechslungsreich sind die zahlreichen Gegner und Obermotze. mg

Mein Zeigefinger schreit nach einer Feuerpause. Momentan erscheinen auf dem Mega Drive so viele exzellente Ballerspiele, daß ich aufpassen muß, nicht den Überblick zu verlieren. Gynoug reiht sich in eine Linie mit den Elitemodulen

Super!



"Thunder Force III", "Musha Aleste" und "Hellfire" ein. Es ist eines der originellsten und interessantesten Actionspektakel, die seit langer Zeit veröffentlicht wurden. Die Levels sind alle sehr lange, bieten je zwei grafisch gigantische Obermotze und jede Menge innovativer Feinde —

kurz gesagt, sie sprühen nur so vor Spielwitz. Technisch hat NCS gegenüber dem stotteranfälligen Hellfire deutlich dazugelernt. Trotz enormer Sprite-Dichte traut sich kein Feind ohne Erlaubnis abzubremesen. Wer das Wort Extrawaffe noch hören und Aliens noch sehen kann, der kommt an Gynoug — schon wieder — nicht vorbei. Eines steht fest: Das Mega Drive ist momentan die ultimative Konsole für Freunde von erstklassigen Ballerspektakeln. Selbst hochgezogene Arcadespiele kommen bei dieser Qualität oft nicht mit

Das ist das Ballerspiel, auf das ich immer gewartet habe, nach dem ich jedoch nie zu fragen wagte. Durch ein Szenario gemischt aus Clive Barker's "Hellraiser" und NCS' "Hellfire" steuert man einen geflügelten Heroen, teils von blitzschleudernden Schutzengeln eskortiert. Gynoug ist angefüllt mit genialen Effekten und schockierenden Gags. Der Schwierigkeitsgrad ändert sich abrupt, genau

Super!



so wie das Scrolling die Hintergrundmusik (stellenweise sehr gut gelungen) und die Taktiken der Feinde. Nach dem geradlinigen Hellfire gelang NCS eine fantastische 180°-Kehrtwendung: die Spielbarkeit wurde dabei zum Glück nicht vergessen. Wer schon bei den dämonischen Endgegnern von "Ghouls n' Ghosts" weiche Knie bekommt, sollte das Modul jedoch besser im Regal stehen lassen.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: NCS, Zirkapreis: 100 Mark

MEGA DRIVE

84%

Grafik: 85%

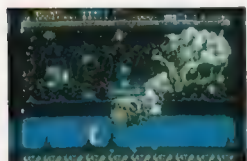
Sound: 69%

Schwierigkeit: mittel



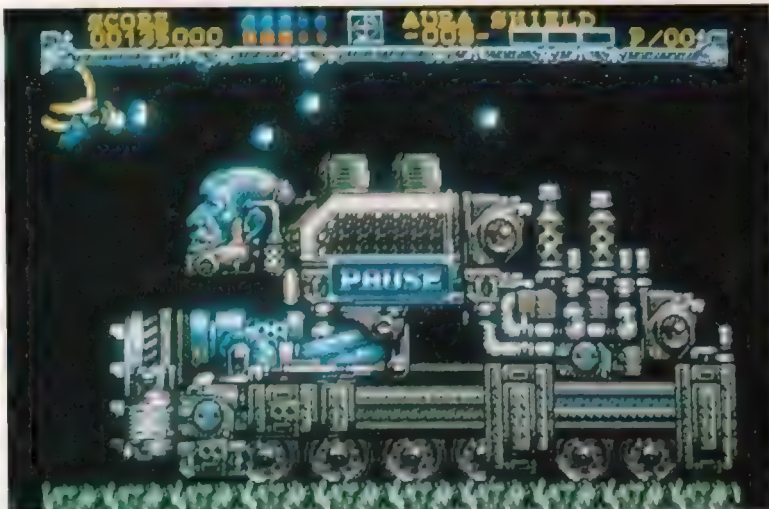
Der zweite Level spielt unter der Meeresoberfläche (Mega Drive)

stiert. Neben den beiden ausbaufähigen Standardwaffen (trichterförmiges Fächerfeuer und geradlinige Schußsalven nach vorne) könnt Ihr auf diverse "Zaubersprüche" zurückgreifen. Diese sammelt man unterwegs in Form von Schriftrollen ein. Bis zu drei Stück dürft Ihr auf Vorrat einheimsen.



Dieser Obermotz ist besonders am Hals verwundbar (Mega Drive)

Die Deutsche Bundesbahn arbeitet daran: Personenwagen im nächsten Jahrtausend. (Mega Drive) ▶



WAS SONST...

...um alles aus dem AMIGA herauszuholen!

Das
neueste
Heft
gratis
zum
reinschauen
und
überzeugen



Tips&Tricks,
die begeistern

Grafik und
Animation
für Profis

Top - Listings

Aktuellste
Nachrichten
aus der
AMIGA-Scene

Bitte senden Sie mir den Testgutschein an: Markt&Technik Verlag AG, Amiga Testservice, Hans-Böckler-Str. 2, 8013 Haar

☒ JA, AMIGA TESTGUTSCHEIN

Ich sende Sie mir Amiga Magazin mit einer kostenlosen Ausgabe zum Kennenlernen. 14 Tagen Sie 10 Tage nach Erhalt der Testausgabe von mir keine Absage, möchte ich Amiga Magazin weiterhin beziehen. Ich erhalte Amiga Magazin dann regelmäßig für Haus zum günstigen Jahrespreis von 79,- DM (Abonnatspreis 97,- DM). Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit ohne Frist kündigen. Den Betrag für noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Widerrufgarantie:
Sie können
Ihre Bestellung
durch kurze
Mitteilung an
die
Markt&Technik
Verlag AG,
Postfach 1304,
8013 Haar
Innerhalb von
8 Tagen
widerrufen.
Rechtzeitige
Absendung
genügt.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Ich bezahle das Abonnement: ☐ vierteljährlich (19,75DM) ☐ halbjährlich (39,50DM) ☐ jährlich (79,-DM)

Datum, 1. Unterschrift

2. Unterschrift

04/AC 10 14

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt&Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

WAFFENKLAU

Gaiares

Anfang des 30. Jahrhunderts ist Mutter Erde nur noch ein radioaktiv verseuchter Brocken Gesteins — die Reste der menschlichen Zivilisation kreisen in einer Raumstation um den toten Planeten. Die einzige Hoffnung, die noch besteht, um die Erde wieder zum Leben zu erwecken, ist ein geheimnisvolles technisches Gerät, TOZ genannt. Leider hat die intergalaktische Rasse der Gulfer etwas dagegen einzuwenden. Denn am liebsten möchten sie sich selbst das TOZ unter den Nagel reißen. Also macht Ihr Euch in dem Mega Drive Actionspiel "Gai-

losballern könnt. Schnappt Ihr Euch mehrmals hintereinander (bis zu viermal) den gleichen Waffentyp, steigert sich Eure Feuerkraft. Der Clou: Verschiedene Gegnertypen haben andere Waffen. So könnt Ihr den Feinden vom normalen Laser, über Lenkraketen bis zum dicken Breitstrahl alles abknöpfen was das Actionleben leichter macht. Zusätzlich gibt es noch einen Schutzschild der unterwegs eingesammelt werden kann, und Smartbombs, die bei der Berührung durch das TOZ oder das Raumschiff alle Feinde vom Bildschirm fegen. mh

Mit Gaiares zündet ein weiteres superschwieriges Ballerfeuerwerk, das sich zu allem Überfluß auf dem Mega Drive zu gut präsentiert, um nicht zum vollständigen Durchspielen einzuladen. Die Hintergründe und Endgegner sind brillant dargestellt und rütteln kräftig am Grafikthron von "Thunderforce III". Schon in den ersten (und damit auch für Normalsterbliche einsehbar) Levels gibt's Abwechslung und Überraschungen zu Hauf. Das "Anzapfen" von



Gegnern ist klar eine der wenigen neuen Ideen im Genre der Horizontalballereien, die Möglichkeit, die eigene Geschwindigkeit fernab von Speed-Ups zu regulieren, ist ebenfalls noch lauffrisch. Trotzdem reißt selbst ein solch ausgereiftes und spielbares Produkt die Actionfreunde nicht mehr vom Hocker, sollte in Japan langsam umgedacht werden. Vielleicht ist das Mega Drive ja mehr, als bloßes Testgelände für neuartige Extrawaffen

"Viel zu schwer", das erste Urteil. Aber hatte man sich erst einmal an das ungewohnte "Extrawaffenklausen" gewöhnt und studierte die Angriffswellen der Feinde etwas näher, überlebte das eigene Schiff immer länger und die Aliens immer kürzer. Besonders durch das Entwickeln der regelrechten Taktiken (welche Waffe ist am besten für welchen



Level und welchen Gegner) schraubt sich die Spieldauer in die Höhe. Zudem sorgen die funosen Grafiken, besonders die der Obergegner für grafische Überraschungen. Alles in allem präsentiert sich Gaiares als wohl-durchdachte Ballerei, die aber nicht ganz die Güteklasse eines "Thunderforce III" erreicht

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Reno, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE

78%

Grafik: 86%

Sound: 67%

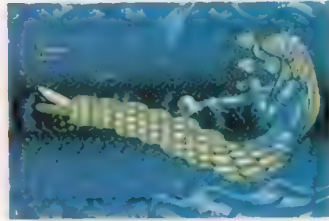
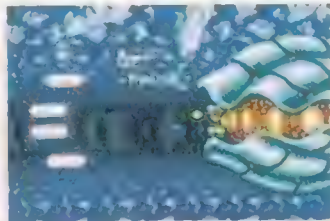
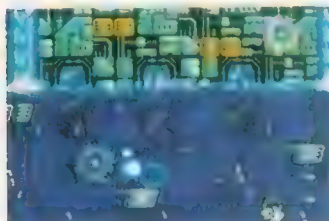
Schwierigkeit: schwer

res" auf, um das TOZ zu schützen und die Erde zu retten.

Durch mindestens vier horizontal scrollende Spielstufen, die jeweils in kleinere Abschnitte plus einem kräftigen Mittelgegner und einem noch kräftigeren Obermoltz unterteilt sind, müßt Ihr Euch mit Eurem Raumschiff gegen die zahlreichen Angreifer zur Wehr setzen. Wie es sich für ein zünftiges Actionspiel gehört, ist Euer Schiff beim Start nur mit einer Minimal-Bewaffnung ausgerüstet. Um zu einer stärkeren Waffe zu kommen, habt Ihr das TOZ, das permanent als kleiner Satellit um den Raumer schwebt. Per Knopfdruck schießt das TOZ los, klemmt sich an ein Feindsprite und klagt die Waffe des Gegners, mit der Ihr (und das TOZ) jetzt drauf-



Tunnetflug durch Eisberge und kräftiger Maxilaser: Im Actionrausch mit Gaiares (Mega Drive)



Grafischer Auftakt zum Obermoltz: erst eine Unterwasserschleuse, dann die Riesenmuschel, zuletzt der Obergegner (Mega Drive)

GENIAL VERTIKAL

Musha Aleste

Mit "Musha Aleste" schickt Toaplan einen weiteren Vertikal-Scroller an die heiß umkämpfte Ballerspielfront. Die sieben Levels, die man mit einem fliegenden Kampfroboter zu erforschen hat, sind grafisch vollkommen unterschiedlich gestaltet. Neben dem durchgehend parallax-scrollenden Hintergrund (aus dem Gegner teilweise auftauchen und abgeschossen wieder zurückrudeln) hat der Spieler auch auf Details zu achten, die in den Vordergrund hereinragen. Hochgeschwindigkeits-Salomflüge bietet Aleste ebenso, wie heiße Gefechte gegen

meniaufen lassen: Biomechanische Foltermaschinen, gigantische Panzerfestungen und fliegende Robotdämonen bewachen die Levelausgänge. Dagegen hilft natürlich nur ein ausgefeiltes Extrawaffensystem. Drei verschiedene Waffen können je viermal aufgerufen werden. Sammelt man kleine Extrakapseln, wird der eigene Flugroboter mit Minijets ausgestattet. Bis zu zwei umschwirren den Spieler gleichzeitig, der Rest wandert in die Vorratskammer. Die Waffen verschwinden unter Beschuß als erstes, danach kostet jeder Treffer ein Spielerleben. **WI**

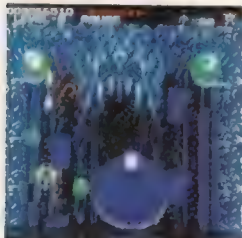
Ein Jammer, daß "Musha Aleste" so schnell durchflogen ist: auf "Easy" braucht man maximal zwei Stunden. Ansonsten verhält sich die Ballerei mit grandiosen Soundeffekten, originellen Hintergründen und Monstersprites zu Konkurrenzmodulen wie "Galaga '88" zu "Space Invaders". Starke Nerven braucht man schon, sonst geht im Sprite-Getummel die Motivation schnell fluten. Bleibt man ruhig und freundet man sich mit dem



Gut!

schon komplexen Extrawaffensystem an bekommt man hingegen eine faire Chance: Die Feindformationen und die Extrawaffenverteilung ist ausgeklügelt, mit jedem Versuch rückt der finale Endgegner ein befriedigendes Stückchen näher. Gelallen

hat mir auch, daß einige Stereoeffekte den Blick auf die Statuszeile überflüssig machen: Ein dumpfes "Plink" bedeutet "Wittersammeln!", ein helles "Okay Du hast den Mini-Jet!"

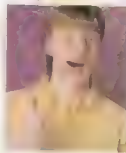


Aleste ist gleich durchgespielt

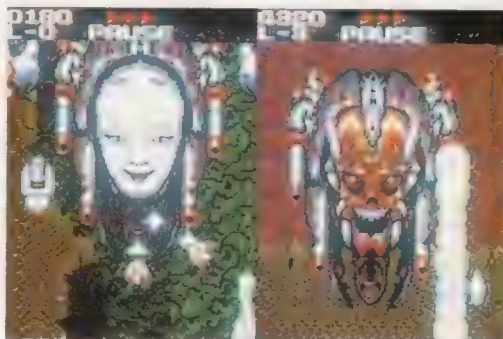
die obligatorischen Gegnermassen. Mit letzteren gaben sich die Entwickler besondere Mühe: Einige der größeren Feinde und der Zwischengegner müssen Stufe um Stufe zerstört werden oder verwandelt sich unter Beschuß in ein handlicheres (und gefährlicheres) Monster. Die Endgegner dürften auch den abgebrühtesten Obermütz-Jäger den Schweiß auf der Stirn zusam-

Musha Aleste sprengt die Grenzen herkömmlicher Ballerspiele. Es ist die grafisch und akustisch spektakulärste Actionorgie, die ich je gespielt habe. Dank den unerreicht fetzigen Musikstücken und den voluminösen Soundeffekten entsteht eine Atmosphäre, die einen die Umgebung total vergessen läßt. Man versinkt förmlich in den Explosionsorkanen der zerberstenden Aliens (die Musik unbedingt über Stereoanlage anho-

Super!



rent). Zugegeben, Musha Aleste tendiert etwas zur Hektik und manchmal tut man sich bei dem Sprite-Chaos auf dem Bildschirm mit der Orientierung etwas schwer. Dies alles beeinträchtigt aber nicht das unbeschreibliche Gefühl, wenn man sich durch grafisch und technisch brillant in Szene gesetzte Alien-Horden ballert. Noch nie gelang eine so perfekte Symbiose aus Optik und Akustik einerseits und Spielspaß auf der anderen Seite.



Aus eins mach zwei: Ein Mittelgegner verwandelt sich (Mega Drive).

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Toaplan/Comptel, Zirkapreis: 100 Mark

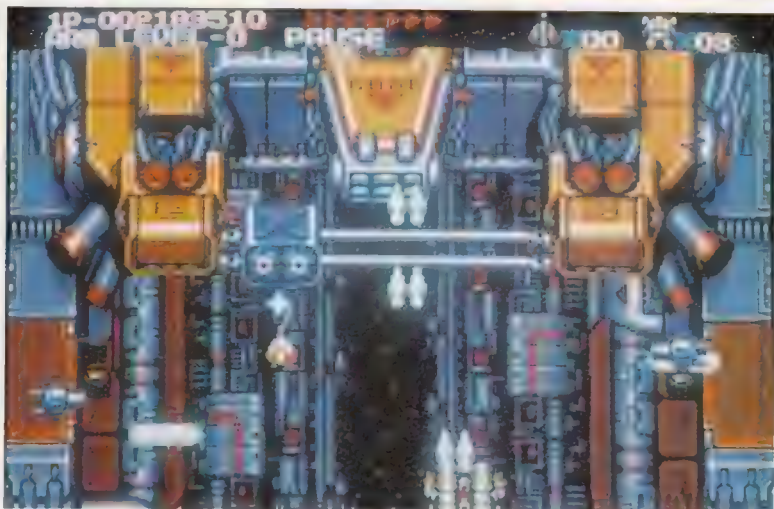
MEGA DRIVE

84 %

Grafik: 86 %

Sound: 89 %

Schwierigkeit: einstellbar



"Mein Name ist Core, Hard Core!": Dieser Koloß ist einer der vielen "Endgegner" des letzten Levels (Mega Drive).

TAKTISCHER MAULKORB

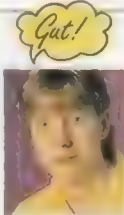
Violent Soldier

Die klassischen horizontal scrollenden Ballerspiele erleben auf der PC-Engine zur Zeit eine Renaissance. Nach Hudson Soft's fabelhaftem "Aero Blasters" (siehe Test in **POWER PLAY** 2/91) schickt sich nun "Violent Soldier" von IGS an, in die Fußstapfen des Klassikers "R-Type" zu treten. Respektable sechs Levels mit Anfangs-, Mittel- und Endgegnern stehen auf dem Programm. Wie es sich gehört, werden in jeder Spielstufe sowohl neue Hintergrundgrafik-

An Extras schwirren neben dem Standardschuß Lenkraketen und Laser herum (jeweils in zwei Ausbaustufen). Außerdem kann man die obligatorischen Beiboote (dienen hier nur der Feindabwehr und feuern nicht mit) sowie Speed-Ups ergattern. Als Ersatz für den nicht vorhandenen Beam-Schuß baut man durch längeres Feuerknopfdrücken für kurze Zeit eine Art Schutzschirm um das eigene Raumschiff auf, der heranstürzende Aliens meist vernichtet. *mg*

Violent Soldier kommt gerade recht, um der Ballerspiellut auf dem Mega Drive energisch entgegen zu treten. Die herrlichen Grafiken brauchen sich auch im Vergleich mit systemfremden Highlights nicht zu verstecken. Violent Soldier gehört

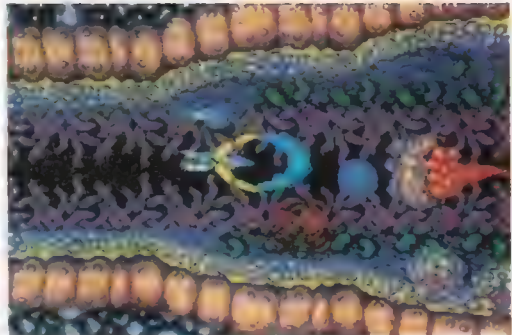
nicht zu den Ballerspielen, die man ausschließlich mit Intuition und Fingerfertigkeit meistert



Gut!

Ähnlich wie bei "Hellfire" muß man den Aufbau der einzelnen Levels im Kopf haben, und taktisch auf die verschiedenen Situationen reagieren. Dabei spielt der strategische Einsatz des Maulkorbs und die Waffenauswahl eine wichtige Rolle. Wer

konsequent durchdachte Ballerspiele mag, der kommt an Violent Soldier nicht vorbei.



Die Pilzköpfe rechts unten fliegen in wenigen Sekunden los

Violent Soldier ist geradlinige Ballerkost, durch ein paar wenige (durchaus interessante) Neuerungen dezent gewürzt: IGS konzentrierte ihre Talente mehr auf Spielbarkeit und Präzision, denn auf grafische Effekthascherei: Die Gegner und der recht konventionelle Aufbau der einzelnen Levels bieten kaum Grund zu ungläubigem Staunen, einzig das eigene Raumschiff

Gut!



mit Schnabelrumpf und Offensivschutzschirm dürfte selbst Prolipiloten unbekannt sein. Violent Soldier macht augenblicklich Spaß und entwickelte sich (hat man den Umgang mit Schild und Schnabel erlernt) zum extrem kniffligen Taktik- und Reaktionstest. Die ersten Levels sind fairerweise leicht zu knacken, ab dem dritten geht's jedoch hart zur Sache

Reaktionstest. Die ersten Levels sind fairerweise leicht zu Grund zu ungläubigem Staunen, einzig das eigene Raumschiff

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: IGS, Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE

80%

Grafik: 76%

Sound: 63%

Schwierigkeit: schwer

kön als auch unterschiedliche Angreifer mit jeweils anderen Taktiken präsentiert.

Um sich von der breit gefächerten Konkurrenz abzuheben, wartet Violent Soldier schon zu Beginn mit einer interessanten Besonderheit auf. Über den Kopf Eures Raumschiffs wurde eine Art Maulkorb gestülpt, der den Vorder- teil vor Treffern schützt. Abhängig von der aktuellen Waffenausbaustufe kann man die Form des Maulkorbs verändern. Auf Knopfdruck öffnet er sich zunächst etwas, später ziemlich weit. Dieses taktische Manöver hat ganz bestimmte Auswirkungen: Je nach Öffnungsgrad verlassen immer mehr Schüsse Euer Raumschiff. Dafür ist es weniger gut geschützt wie mit geschlossenem Maulkorb. Je nach Spielsituation müßt Ihr eine der drei Stufen (geschlossen, etwas offen, weit offen) einstellen.



In dieser Situation ist es ratsam, den "Maulkorb" des Raumschiffs zu schließen (PC-Engine)



**Das neue Heft mit
der Diskette ist da!**

**Das Super-Softwarepaket
für den Amiga-User.**

- "Musical Enlightenment", der Synthesizer auf Diskette. Über 30 Funktionen ersetzen beinahe ein Orchester. Lassen Sie Ihre musikalische Phantasie spielen.
- "Dex": Wer geschickt abkuppert, gewinnt. Dieses Logikspiel fordert auch die letzte Gehirnzelle.
- "Squarestone": Der letzte Stein verliert!
- "Tile": Domino in Farbe.

**Amiga Power-Disk 5 gibt es
ab 27.3.91 an Ihrem Kiosk**



Keiner schlägt schneller: Cody in Action (Famicom)

ERST HAUEN, DANN FRAGEN

Final Fight

Papa Haggar hat Ärger. Mitten im Großstadtschlingel von New York wurde Haggars Tochterlein von finsternen Gangstern entführt. Im Prügelespekakel Final Fight, das frisch vom Capcom-Automaten auf Nintendos Super Famicom umgesetzt worden ist, steuert ihr wahlweise Väterchen Haggar oder Cody, den Freund der Tochter, auf ihrer Rettungsaktion. Haggar und Cody sind beide kampfgestählte Burschen, wobei sich Cody eher flink und behende durch die mindestens sechs horizontal scrollenden Levels prügelt, während Haggar feldende Geschwindigkeit durch Kraft wieder wettmacht. In den einzelnen Stufen werden unsere beiden edlen Retter von allerlei zwielichtigen Fi-

guren attackiert, die allesamt der Fantasie eines New Yorker U-Bahnfahrers entsprungen zu sein scheinen. Vom federjackentragenden Roker, über Karatechamps bis zur Punk-Braut mit rosa Haaren wollen alle nur das eine: Haggar oder Cody verprügeln. Glücklicherweise können sich die beiden mit sieben verschiedenen Schlagarten sowie unterwegs aufgefundenen Waffen zur Wehr setzen. Zusätzlich sorgen etliche Spezialgegenstände für ein dickeres Punktekonto oder frischen verlorene Lebensenergie wieder auf. Sind alle Bildschirmleben dahin, brauchen Haggar oder Cody nicht zu verzweifeln, dank dreier "Continues" dürfen sie im alten Level weiterprügeln. *mh*

Besonders sanft geht's bei "Final Fight" ja nicht gerade zu. — Spätestens wenn Cody oder Haggar auf die "bösen" Punk-Mädels eindreschen, wird's geschmacklos. Aber trotz der fragwürdigen Brutalomachie — Final Fight spielt sich einfach fantastisch. Von den ausgefeilten Schlagtechniken bis zur Vertei-



Zwar ist die Grafik nicht übermäßig originell, dafür sind die Sprites hübsch groß

lung der Extras, hier stimmt fast alles. Die Gegner sind ausgeschlafener (gerade in höheren Spielstufen), und die Obergegner der einzelnen Spielstufen trotz einstellbarer Schwierigkeitsgrade eine echte Herausforderung

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Capcom, Zirkapreis: 150 Mark

FAMICOM

Grafik: 71%

Sound: 60%

Schwierigkeit: mittel

70%

STECK BRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Hi Tech Expressions, Zirkapreis: 100 Mark

NES

Grafik: 51%

Sound: 20%

Schwierigkeit: einstellbar

78%



Durch einen Bildschirmschaden gibt's leider nur Schwarzweiß (NES)

BAUERNSTERBEN

Chessmaster

Wer Schach erfunden hat, weiß keiner genau. Wer Chessmaster programmiert hat, wissen wir dafür ganz genau: Das erste Schachprogramm für NES und Game Boy wurde von Experten bei Software Toolworks auf Modul gebannt. Und wer die Computerversion "Chessmaster 2100" kennt, weiß ungefähr, was ihn erwartet.

Das Programm wartet mit Feinheiten auf, die man auf den ersten Blick nicht erwartet. Geboten wird: Seitenwechsel, Zugvorschläge für den Spieler, Schachuhr, Lösungshilfen für Schachprobleme, "Matt in X Zügen", Schwarz oder Weiß ausblenden, Sprachausgabe und vieles, vieles mehr. Eine Partie wird per 32stelligem Paß-

wort geladen oder gespeichert. Man darf alle Optionen mitten während einer Partie ändern. Die Figuren werden mit dem Joypad angeklickt und auf das entsprechende Feld gesetzt. Natürlich beherrscht der Chessmaster die internationalen Schachregeln. En-passant-Züge und Rochaden sind ebenfalls möglich. Wer nicht ganz firm mit den Regeln ist, holt sich das "Tutorial" auf den Schirm: Dann erscheinen zu jeder angeklickten Figur die Felder, auf die man sie setzen darf. 16 Schwierigkeitsstufen warten auf den Schachwütigen. Je smarter man den Computergegner einstellt, desto mehr Zeit nimmt er sich für einen Zug. Wer nicht warten will, kann den Computer zum Zug zwingen. *al*

Ich spiele gerne eine Partie Schach — allerdings lieber gegen einen menschlichen Gegenspieler. Doch wenn man dieses Modul sieht, bekommt man Lust auf eine Partie: Hier wurde an alle Eventualitäten gedacht. Es findet sich alles, was das Schachspielers Herz begehrt. Die 16 Spielstärken sind fein

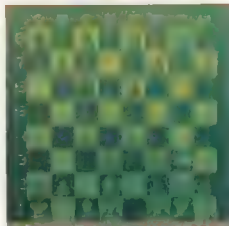


dosiert und bieten für alle eine Herausforderung, die nicht gerade nach dem Meistertitel schielen — für mich reicht's dicke. Zwei Kritikpunkte: Chessmaster ist nicht gerade schnell, außerdem wäre eine Batterie zum Speichern nötig gewesen. Wer sich damit abfinden kann, sollte sich Chessmaster zulegen

KÖNIGLICH

Chess-master

Super!



Die Partie "Locker gegen Game Boy" spitzt sich zu

Kaum hat man den Strom angeschaltet, ertönt "Welcome to Chessmaster" — Sprachausgabe für den Game Boy, das war mir neu. Es ist erstaunlich, was man mit dem kleinen Modul machen kann. 16 Schwierigkeitsgrade wählen, ein Replay ansehen, Züge zurücknehmen, das Brett nach eigenem Guldünken bestücken, ein oder zwei Spieler auswählen, Züge anbieten, das Eröffnungsbuch an oder ausschalten, die Schachuhr einstellen. Man kann sogar Partien laden und speichern, was dank eines 32stelligen Paßwortes allerdings eine leichte Qual ist.

Wer die Computerversionen von "Chessmaster 2100" kennt, weiß was ihn erwartet: Ein sauberes, starkes Schachprogramm, das nicht gleich

beim ersten ungewöhnlichen Zug verwirrt den König ins Matt setzt. Ein Problem gibt es allerdings. Auf höheren Schwierigkeitsgraden kommt der Game Boy schwer ins Grubeln. Das kann bis zu fünf Minuten dauern. Trotzdem: Wer auf "Sehr tragbar" steht, muß das Modul haben. Sehr schön! al

STECK BRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Hi Tech Expressions, Zirkapreis: 60 Mark

GAME BOY 78%

Grafik: 51% Sound: 45% Schwierigkeit: einstellbar

TRAUMAUTO MIT ROSTFLECKEN

Out Run

Gehst so



Der Zahn der Zeit nagt auch an schnuckeligen roten Cabriolets

Vor gut drei Jahren bezauberte ein technisch grandioses Autorennen mit fetziger Musik beinahe alle Arcade-Freaks. Segas "Out Run" war der zum Superhit in den Spielhallen. Nicht zuletzt die rasante 3-D-Grafik — damals eine kleine Sensation — war für die Ausnahmestellung verantwortlich. Heute mutet das Spiel samt 3-D-Grafik weitaus weniger revolutionär an. Die PC-Engine-Umsetzung ist zwar die bislang technisch beste, doch die fehlende spielerische Tiefe läßt das Cabrio-Feeling schnell auf ein gesundes Mittelmaß schrumpfen. Sicherlich. Spaß macht die flotte Fahrt durch die hübsche 3-D-Landschaft schon, doch die Langzeitmotivation kommt ganz schön unter die Räder. NEC Avenue hat eine brave Umsetzung abgeliefert, die manchmal etwas Detailliebe vermissen läßt. So hätte ich mir die Musik durchaus ein wenig

kraft- und schwungvoller gewünscht. Wer nicht gerade zu den absoluten Rennspiel-Freaks gehört oder ein besonderes Kindheitserlebnis mit dem Automaten verbindet, der sollte vor dem Kauf probefahren, um keinen finanziellen Bleichschaden zu erleiden. mg

STECK BRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: NEC Avenue, Zirkapreis: 100 Mark

PC-ENGINE 63%

Grafik: 60% Sound: 60% Schwierigkeit: mittel

GÖTTER UND KATASTROPHEN

Populous

Super!



Seid auf der Hut, das nächste Erdbeben kommt bestimmt (Super Famicom)

BESONDERS EMPFENHLENSWERT

Was soll man noch sagen? "Populous" ist und bleibt genial. Die Spielidee ist noch heute erschreckend anders, die Benutzerführung kinderleicht. Kein Wunder, daß dieses Spiel für das Super Famicom umgeändert wurde. Auch hier müßt ihr als Gott die Geschichte Eures Volkes lenken und eure Schutzbefohlenen gegen die Angriffe des Nachbarvolkes verteidigen. Insgesamt gilt es 500 verschiedene Welten (samt Paßwort) zu erobern. Dafür steht Euch ein reichhaltiges Repertoire an Naturkatastrophen zur Verfügung.

An Spiel und Grafik hat sich nichts geändert, leider fehlt die elegante

Mausbedienung. Mit dem Joypad wird das Iconklicken etwas umständlicher. Von dieser gewöhnungsbedürftigen Einschränkung abgesehen, ist und bleibt Populous eine Perle unter den Strategiespielen. ww

STECK BRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Imagineer, Zirkapreis: 150 Mark

FAMICOM 87%

Grafik: 78% Sound: 36% Schwierigkeit: einstellbar

SCHWERER JUNGE

Heavy Unit

Gehst so



Der dicke Mittelgegner bewacht das Hochplateau (Mega Drive)

Weder einmal gibt's Zoff auf horizontal-scrollendem Fünft-Level-Spielfeld: Den dicken "Heavy Unit"-Roboter kennt man bereits von der PC-Engine, auf dem Mega Drive ballert sich dieser jedoch durch ein ganzlich neues Szenario. Greuliche Sprite-Monstrositäten haben sich zu sammengerotet, um den Spieler durch Unterwasserwelten und über Berggipfel durch Höhlensysteme und Technolandschaften zu jagen. Man sammelt Extrawaffen, verwandelt sich in ein Jagdflugzeug und wieder zu rück, bombt, ballert und darf (tendenziell am Ende eines Levels) einen besonders üblen Bösewicht in die Luft jagen. Obwohl die Entwickler mit einigen grafischen Gags aufwarten und den Bildschirm tapfer auch in andere Richtungen scrollen lassen, bleibt Heavy Unit düsteres Mittelmaß. Weder kann das Spiel Konkurrenzprogramm

men wie "Thunderforce III" und "Garas" technisch das Wasser reichen noch trumpft es mit ausgeklügelten und gut durchdachten Feindformationen à la "Hellfire" auf. Trotz sparsamer Recycling-Kur gehört Heavy Unit klar zum älteren Eisen. ww

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Toho, Zirkapreis: 100 Mark

MEGA DRIVE 46%

Grafik: 51% Sound: 54% Schwierigkeit: einstellbar

AMÜSANTE ABLAGE

Ishido

Momental sorgt Accolades gestrichenes Denkspiel "Ishido" noch auf PC, Amiga und Game Boy für qualmende Köpfe, da er scheint auch schon eine Mega-Drive-Umsetzung. Die mit Denkspielen bis lang nicht gerade verwöhnte Sega-Gemeinde darf sich über dieses Mo-dul freuen. Ishido ist ein anspruchs-voller Strategie- und Gedächtnis-mar-terbrocken; kein Spiel verläuft wie das vorherige. Beim Ablegen einer Horde Steine auf einem Brett ist eine wichti-ge Regel zu beachten: Ein Stein muß immer neben einem Nachbarn abge-legt werden, der entweder die gleiche Form oder dieselbe Farbe hat – hört sich einfacher an als es ist.

Verschiedene Stein- und Brettmu-ster kann man durch Druck auf Feuer-knopf B wählen; außerdem bekommt Ihr auf Wunsch einen Zuvorschlag präsentiert. Lediglich die speicherba-



Rein mit dem Stein (Mega Drive)

re-High-Score-Liste und das Lebensrat-spendende Orakel verhilft man im Vergleich zur Computerversion. Alles in allem eine schöne Umsetzung. Auch auf dem Mega Drive ist Ishido die Zierde jeder Sammlung an-spruchsvoller Spiele. *hl*

STECKBRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Accolade, Zirkapreis: 100 Mark

MEGA DRIVE 82%

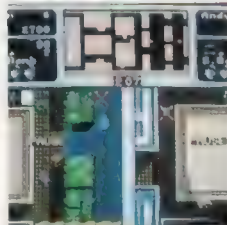
Grafik: 60% Sound: 8% Schwierigkeit: mittel

UM DIE ECKE GEBRACHT

Crackdown

Ein verrückter Wissenschaftler macht sich immer gut als Ober-schurke in einem Videospiel. Wenn besagter Akademiker gar in einem selbstgeschnitzten Genlabor an ge-fährlichen Klonen herumbastelt, ist es an der Zeit, dem irren Treiben ein En-de zu bereiten. Zwei schwerbewaff-ne Helden müssen Zeitbomben in den einzelnen Abschnitten seines Refugi-ums plazieren und sich nebenbei der Angriffe tödlicher Wächter erwehren.

"Crackdown" ist ein Ballerspiel mit einer Prise Strategie. Es ist wichtig, sich vor manchen Gegnern erst zu verstecken oder die Deckung von Wänden zu suchen. Die Grafik ist schlicht, aber übersichtlich und die Spielbarkeit dadurch gut. Schön, daß man auch zu zweit antreten kann, aber dann wird die Grafik manchmal lang-samer. Im nachhinein verdient US-Gold einen dicken Rüffel, denn deren



Erst schauen, dann zuhauen (Mega Drive)

Homecomputerversionen von Crack-down waren wesentlich schlechter. Die anscheinend sehschwache Pro-grammierer hatten hier alle Grafikele-mente zu groß dargestellt und damit die Übersichtlichkeit empfindlich be-schnitten – selten dämlich. Wohl dem, der ein Mega Drive hat... *hl*

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Sega, Zirkapreis: 100 Mark

MEGA DRIVE 65%

Grafik: 57% Sound: 43% Schwierigkeit: mittel



Sword of Sodan

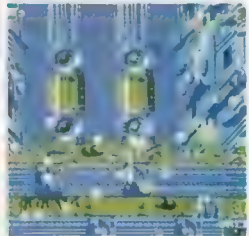
Electronic Arts sollte Besseres im Sinn haben, als ein Schwertadventu-ler für das Mega Drive umzusetzen. Das Amiga-Vorbild war zwar technisch für damalige Verhältnisse sehr anstands-voll. Auf dem Mega Drive wirkt die be-nähe punktgenaue Adaption mit er-schreckend ruckhaften Animationen weit weniger spektakulär. Im Vergleich zur Klasseprägele "Golden Axe" ist "Sword of Sodan" so anziehend wie Professor Brummann gegenüber Ar-nold Schwarzenegger. *mg*

Genre: Action
Hersteller: Electronic Arts
Zirkapreis: 120 Mark

MEGA DRIVE 25%

Grafik: 61% Sound: 58%

Schwierigkeit: mittel



Battle Squadron

Im Vergleich zum Amiga-Vorbild wirkt die Mega Drive-Version insgesamt et-was hektischer und farbiger. Spielerisch hat sich das auf Kleinigkeiten nichts ge-tan. "Battle Squadron" ist nach wie vor ein gutes, vertikal scrollendes Ballei-spiel, das vor allem zu zweit an Reiz ge-winnt. Gegenüber der aktuellen Action-hits auf dem Mega Drive wie z.B. "Mus-tang Masters", "Gynoug" oder "Elemetal Master" mault es allerdings etwas alt-pawen an. Für Duell-Fans durchaus empfehlenswert. *mg*

Genre: Action
Hersteller: Electronic Arts
Zirkapreis: 120 Mark

MEGA DRIVE 74%

Grafik: 70% Sound: 60%

Schwierigkeit: mittel



Saint Dragon

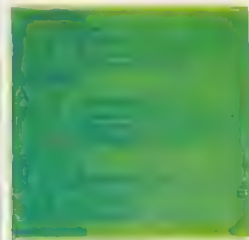
Gelacht ist die Umsetzung des gleichnamigen Arcade-Vorbildes auf der PC-Engine. Spielerisch sind keine nachhaltigen Unterschiede festzustel-len. Leider zählt das horizontal scroll-ende Ballerspiel schon in der Spielhülle nicht gerade zur Elite-Action. Die fünf Levels sind recht bieder gestal-tet und lassen spielerisch sowie textlich viele Wünsche offen. "Saint Dragon" ist nicht schlecht, steht gegenüber "Aero-Blasters" und "Violent Soldier" aller-dings recht alt aus. *mg*

Genre: Action
Hersteller: Alcom
Zirkapreis: 100 Mark

PC-ENGINE 59%

Grafik: 62% Sound: 49%

Schwierigkeit: mittel



Ginga

Gleich zwölf verschiedene Minispi-ele aus dem Karten- und Tütelbereich be-titelt "Ginga". Die meisten Sprüche sind zwar hierzulande unbekannt, mit etwas Hingabe kommt man aber meist hinter das Spielprinzip. Weiterweise kann man die Bildschirmtexte auch auf Englisch abfragen. Als Sammlung von netten, klei-nen Unterwegsaufgaben kann Ginga ge-fallen. Wer auf diese Art von "Simpel-Unterhaltung" steht (z. B. dabei Solitari-um und Zahlenverschieben), der sollte dem Modul eine Chance geben. *mg*

Genre: Denkspiel
Hersteller: Hot-B
Zirkapreis: 60 Mark

GAME BOY 60%

Grafik: 51% Sound: 43%

Schwierigkeit: einstellbar



Dragon Tail

Im Geschicklichkeitsspiel "Dragon Tail" steuert Ihr ein kleines, mit Stahlnägel bewaffnetes Männchen. Die einzelnen Spielschufen sind labyrinthartig aus verschiedenen Steinen zusammengesetzt. Eure Aufgabe ist es, in dem Stein gewühl den Ausgang zu erreichen. Per Knopfdruck kann das Heldensprite springen und Nagel in die Steine schlagen. Einige Steinarten lassen sich per Nagel zerbröseln und legen einen neuen Weg frei. Zusätzlich sorgen ein paar Feinde für Abwechslung. mh

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: I'Max
Zirka-Preis: 60 Mark

GAME BOY 61%

Grafik: 43% Sound: 40%

Schwierigkeit: mittel



Märchen Maze

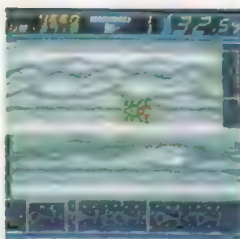
Ein kleines Mädchen hat Alpträume. Es phantasiert von Labyrinth, die voller böser Vecher sind. Ihr steuert das Mädchen durch die Traumlandschaft, die aus der Vogelperspektive gezeigt werden. Ihr werdet von allerlei Sprites attackiert, die das Mädchen im Traum festhalten wollen. Glücklicherweise könnt Ihr Euch mit kleinen Ballen zur Wehr setzen. Zusätzlich warten im Traumland noch einige Extras auf Euch. Die Grafik ist bunt, die Musik nett, aber der Spielspaß hält sich in Grenzen. mh

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Namcot
Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE 47%

Grafik: 61% Sound: 57%

Schwierigkeit: mittel



Volfied

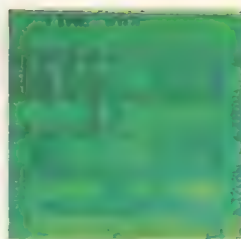
"Qix" lebt! Im aufgepeppten Linienziehspiel "Volfied" müßt Ihr mit einem kleinen Raumschiff Teile des Spielfelds einkasteln, ohne Euch dabei von einem der zahlreichen Gegner erwischen zu lassen. Hilfestellung lassen Extrakapseln, die bei gelungener Umzingelung schöne Dinge wie mehr Tempo, ein paar Schüsse oder Bonuspunkte spendieren. Die Umsetzung der PC-Engine-Version wurde mit ein paar zusätzlichen Spielmodi sowie besserem Sound versehen. hl

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Taito
Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE 72%

Grafik: 62% Sound: 68%

Schwierigkeit: schwer



Pri Pri

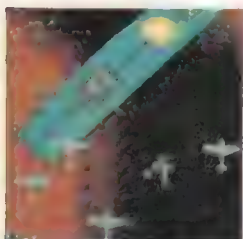
Die Spielnamen werden auch immer alberner: "Pri Pri" steht für "Primitive Princess". Um die Steinzeitprinzessin zu retten, müßt Ihr 50 Levels voller Leitern, Plattformen und Monster durchqueren. Man klopft mit einem Hämmerchen Steinplatten locker und sollte dabei aufpassen, daß der Fluchtweg nicht verbaut wird. Grafik und Spielablauf sind mit einem gewissen Charme gesegnet. Das Importmodul leidet allerdings unter der unverständlichen, weil japanischen Anleitung. hl

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Sun Soft
Zirka-Preis: 60 Mark

GAME BOY 63%

Grafik: 42% Sound: 60%

Schwierigkeit: mittel



Hurrican

Die Fliegertrantüle "Hurrican" hätte man sich wirklich sparen sollen. Auf Umsetzungen von solch schlappen Spielautomaten kann jede erhabene PC Engine verzichten. Ihr braust mit einer Staffel Flugzeuge über Feindstand, setzt einige Panzer in Brand und so manchen Flieger in den Sand. An Extras werden Smart Bombs und ein breiterer Schuß gebohen. Hurrican ist durchaus spielbar, macht im direkten Vergleich zu Actionklassikern wie "Tiger Heli" aber keine sonderlich glückliche Figur. hl

Genre: Action
Hersteller: NEC Avenue
Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE 45%

Grafik: 43% Sound: 36%

Schwierigkeit: einstellbar



Wonderboy in Monsterlair

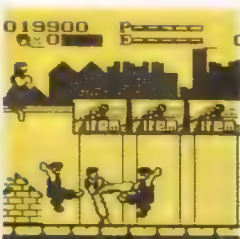
Recht actionlastig gibt sich Wonderboy bei seinen neuen Abenteuern im "Monsterlair". Der blonde Dreikasehoch kämpft sich durch horizontal scrollende Levels voller Monster, die ihrer Niedlichkeit zum Trotz feste verhaufen werden sollten. Es gibt ständig Extrawaffen zu ergattern, die aber etwas einfallslos geraten sind. Das Modul bietet eine unkomplizierte Mischung aus Jump'n'Run und Action, ist gut spielbar und auch für Einsteiger geeignet. hl

Genre: Action
Hersteller: Sega
Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE 69%

Grafik: 67% Sound: 64%

Schwierigkeit: leicht



Spartan X

In "Spartan X" muß der Prügelfreund sein Kung-Fu-Sprite sicher durch sechs grafisch einfallslose Levels steuern. Je weils am Ende eines Abschnitts wartet ein besonders übler Haudrauf. Leider halten sich die Schlagvarianten (hauen und treten) in argen Grenzen, so daß einem das stumpfsinnige Zuschlagen schnell auf den Bizeps geht. Daran ändern auch die zwei Schwierigkeitsgrade nichts. Wenn man alle Energie verbraucht oder das Zeitlimit überschritten hat, ist Schluß mit dem Langweiler. vw

Genre: Action
Hersteller: Irem
Zirka-Preis: 60 Mark

GAME BOY 46%

Grafik: 42% Sound: 33%

Schwierigkeit: einstellbar



Hard Drivin'

Wer kennt ihn nicht, den "Fahrschul" Automaten mit Gangschaltung, Lenkrad und allen Pedalen? Die Umsetzung auf das Mega Drive ist halbwegs gelungen. Alle Feinheiten auf der Strecke sind vorhanden und der Computergegner Phantom Photon fährt immer noch so fies. Die Grafik ist allerdings recht langsam, der Sound kommt dem Automaten nahe. Leider gibt es nur zwei Strecken und die Steuerung reagiert über das Joypad sehr nervös. Ein nettes Rennspiel, technisch breder ausgeführt. al

Genre: Rennspiel
Hersteller: Tengen
Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE 61%

Grafik: 62% Sound: 55%

Schwierigkeit: mittel

DAS ERSTE REINRASSIGE VIDEO-SPIELE-MAGAZIN!



ab 27. März 1991 im Zeitschriftenhandel!

FRANKFURTER

RUNDSCHAU

Einmal im Jahr wird Frankfurt am Main zum internationalen Treffpunkt der Automatenbranche. Auf der Fachmesse IMA werden neben wenig faszinierenden Modellen neuer Zigaretten- und Kondomautomaten auch die neuesten Titel der Spielautomatenhersteller vorgestellt. Wer Computer- und Videospiele schätzt, kann hier schon sehen, was in den nächsten Monaten an neuer Software auf ihn zukommt. In der Regel erwerben die Softwarefirmen früher oder später Lizenzrechte, um von den erfolgreichsten Automaten Umsetzungen für Computer und Konsolen zu programmieren.

Ein ungewöhnliches Spiel steuerten die Techniker von Atari Games bei, die damit wieder ihren Ruf als besonders innovative Automatenentwickler bestätigten. Bei **Rampart** kommt es darauf an, in abwechselnden Action- und Strategiesequenzen Angriffe auf die heimische Burg abzuwehren und mehr Land zu gewinnen. Nachdem Ihr in "Missile Command"-Manier angreifenden Segelschiffen per Trackballsteuerung den Mast abraisiert habt, müßt Ihr die Schänden an Eurer Burg flicken. Dazu werden "Tetris"-ähnliche Brocken paßgenau in die Mauerreste eingesetzt. Rampart ist grafisch sehr schlicht, bietet aber eine willkommene spielerische Abwechslung. Zwei oder drei Personen können auch gegeneinander antreten. Genauso unkonventionell präsentierte sich Ataris "Hufeisen-Wurf"-Simulation **Shuuz**.

Auch wenn das Spiel grafisch sehr schlicht gehalten ist, und eher an ein gut gemachtes C 64-Programm erinnert, greift man doch ganz gerne zum Trackball. Mit einem eleganten Schwung schleudern bis zu vier Personen ihre Hufeisen ins Ziel. Die Steuerung mittels der Rollkugel ist gut umgesetzt und läßt Freiraum für verschiedene Wurftechniken. Auf Dauer kann Shuuz zwar nicht an den Bildschirm fesseln, man spielt ihn aber wesentlich lieber als eine ewiggestrige Prügelorgie.

Besonders dicht umlagert war natürlich Ataris Nachfolger zum Fahr Simulator "Hard Drivin". Er heißt **Race Drivin'** und bietet alle Vorzüge des Vorgängers: realistische Steuerung mit Kupplung und Gangschaltung nebst flüssiger 3-D-Polygongrafik. Von Race Drivin' gibt es auch eine Version mit

Alle Jahre wieder:
Auf der Spielautomatenmesse in der hessischen Äpfelwoi-Metropole Frankfurt wurden die interessantesten Neuheiten der Saison präsentiert.

Deluxe-Gehäuse, bei der gleich drei Bildschirme zur Darstellung der Landschaft benutzt werden. Dank vieler neuer Strecken und gewaltig aufgemotzter Hintergrundgrafik dürfte der Automat ein dicker Erfolg werden. Das realistische Fahrgefühl hebt Race Drivin' deutlich von der Masse der 08/15-Rennspiele ab. Schließlich führte Atari noch einen weiteren ungewöhnlichen Spielautomaten vor, bei dem mit einer Lichtpistole auf Ziele auf dem Bildschirm geschossen wird, die nicht aus Computergrafik bestehen, sondern aus "echten" Spielfilmszenen sind.

Gleich mit zwei neuen Sportspielautomaten war Williams vertreten. Technisch beeindruckend geriet die American Football-Simulation **High Impact** für bis zu vier Spieler. Bei der hochauflösenden Grafik



wurden viele digitalisierte Bilder verwendet und die Steuerung ist nicht sonderlich kompliziert. Für Fußball-Kenner eine interessante Neuerscheinung. Um so grausiger fiel die Eishockey-Umsetzung **Shoot the Ice** aus. Die Grafik ist für Automatenverhältnisse greulich-grob und auch spielerisch gibt's nur Grund zum Gruseln. Wie sich dieses eisige Schauwerkstück bei Williams an der Qualitätskontrolle vorbeischieben konnte, bleibt ein Geheimnis.

Nach dem Motto "Schnelligkeit ist Trumpf" brachte Mitchell den Nachfolger zum putzigen Geschicklichkeitsspiel "Pang" auf den Markt. Die Eile, in der **Super Pang** entwickelt wurde, merkt man dem Spiel leider an. Außer einem zusätzlichen Modus, in dem in bestimmten Zeitabständen immer neue Bälle herunterprasseln (passender Name: "Pa-

nic-Mode"), gibt's wenig Überraschungen. Ein paar neue Ballformationen und wenig innovative Extras stempeln den Automaten zum uninspirierten Nachfolger ab. So vergrault man sich seine Fans.

Wenig Neues bot auch der dritte Teil der Straßenkampf-Serie "Double Dragon". **Double Dragon 3** von Technos Japan sieht auf den ersten Blick ziemlich mittelmäßig aus. Leider festigt sich dieser Eindruck nach längerem Prügeln. Gegenüber dem Vorgänger fallen lediglich zwei Änderungen auf. Zum einen darf man nun zu Dritt gleichzeitig Gegner verdreschen. Außerdem hat man an bestimmten Stellen die freie Wahl aus gut einem halben Dutzend verschiedener Extras, die allerdings für keine große Abwechslung sorgen. Der Unterschied, ob ich mit einer Schaufel oder mit einem Metalstück auf ein Sprite ein-

schlage, hält sich in Grenzen. Die Grafik beschränkt sich auf das Nötigste, elegante Animationen sucht man vergebens.

In die Reihe der laschen Fortsetzungsspiele paßt auch der Aufguss der Oldies "Burger-time". In **Super Burger-time** von Data East ist man dem angegrauten Spielprinzip von damals treu geblieben. Zwei Farben und drei Levels mehr ma-



Bells and Whistles: Parodie auf die "Twin-Bee"-Spiele von Konami

chen kaum neuen Appetit auf die Hamburger-Fabrik. Selbst die Grafik des einfachen Geschicklichkeitsspiels (aus mehreren Zutaten werden Hamburger gefertigt) erinnert an vergangene Zeiten — ohne allerdings auch nur den Hauch von Nostalgie aufkommen zu lassen.

Im klassischen Ballerspielgenre gab es auf der IMA kaum interessante Neuheiten zu bewundern. Von Taito wurde **Gun Frontier** vorgestellt, das weitgehend an "Fire Shark" erinnert. Das vertikal scrollende Actionpektakel für bis zu zwei Personen bietet zwar gegenüber dem Vorbild eine bessere Grafik, neue Feindformationen und wuchtigere Extras, doch der erhoffte Superhit ist es leider nicht. Sowohl spielerisch als auch technisch erreicht **Gun Frontier** bestenfalls oberes Mega-Drive-Niveau. Gegenüber einem "Musha Aleste" sieht es teilweise sogar etwas alt aus. Ähnliches gilt für **Strato Fighter** von Tecmo, das zur Abwechslung von rechts nach links scrollt. Erneut dürfen zwei Raumschiffpiloten gleichzeitig ans Steuer, um es mit vorlauten Aliens aufzunehmen. Das Arsenal an Extras ist ordentlich, auch wenn man meist mit 08/15-Waffen und -Gegnern konfrontiert wird. Tummeln sich viele Sprites auf dem Bildschirm, wird auf Zeitlupentempo geschaltet. **Strato Fighter** ist spielerisch nicht unattraktiv, kann sich aber nicht besonders von den heimischen Mega-Drive-Ballereien abheben. Für die Qualität der Mega-Drive-Module spricht auch die Tatsache, daß "Thunder Force III" unter dem Namen **Thunder Force AC** als Spielautomat veröffentlicht wurde. Der Unterschied zwischen Heimversion und Arcadeadaption muß man mit der Lupe suchen.

Wer von den actionlastigen Weltraumschlachten die Nase voll hat, und eher eine ruhige Kugel schieben will, der wird von Tecmo mit **Super Action Pinball** bedient. Außer einer netten, manchmal leider unübersichtlichen Grafik hat die Neuheit leider wenig Nennenswertes aufzuweisen. Vor Spielbeginn darf man sich eines von vier netten Mädels aussuchen,

◀ Auf der IMA gab's nicht nur aktuelle Spielautomaten, sondern allerhand Zubehör für den ambitionierten Spieltheke-nbesitzer



FRANKFURTER Messe RUNDschau

die jeweils für einen anderen Flipper stehen. Trotz der gut simulierten Ballbewegung (wie reagiert die Kugel auf Hindernisse etc.?), kommt Super Action Pinball über den Durchschnitt nicht hinaus. Dafür sind den Entwicklern zu wenig Ideen eingefallen.

Der hierzulande noch relativ unbekannte Automatenhersteller Kaneko setzte bei zwei neuen Titeln auf geschichtliche Dimensionen und milde prickelnde Erotik. **Berlin Wall** ist das "Spiel zur Wiedervereinigung". Der Zusammenhang zwischen Spielablauf und Hintergrundgrafiken, die digitalisierte Bilder vom Brandenburger Tor und der Berliner Mauer zeigen, ist allerdings schwer erkennbar. In diesem "Apple Panic"-Verschnitt steuert ihr ein Männchen über Leitern und Plattformen. Um die anstürmenden Monster zu bändigen, klopft man mit dem Hammer ein Loch in den Boden und wartet, bis sie hineinfallen. Die abgestandene Spielidee wird durch niedliche Sprites, viele Extras und einen Zwei-Spieler-Modus versüßt. Vom Originalitäts-Malus abgesehen ein recht unterhaltsames Spiel. Nicht minder heftig geklaut haben die Kaneko-Programmierer bei **Gals Panic**. Hier handelt es sich um eine neue Variante des steinalten Linienziehspiels "Qix". Um das Abgrenzen von Spielfeldflächen aufzupeppen, wurden neben ein paar Extras verlockende Hintergrundgrafiken mobilisiert. Wer brav seinen Level schafft, bekommt das (ausgesprochen jugendfreie) Konterfei einer jungen Dame zu sehen.

Auch bei Leland, hinlänglich bekannt durch den "Super-Off Road"-Automaten, läßt man sich gerne von anderen Spielen inspirieren. Geistiger Vater für **Ataxx** ist unübersehbar Virgins Computerspiel "Spot". Durch das strategisch geschickte Ablegen von farbigen Steinen auf dem Spielfeld muß man des Gegners Figuren umfarben. Ataxx ist leicht zu lernen, aber auch langfristig unterhaltsam — der Computergegner stöhnt sehr schön, wenn man ihn mit einem be-



Shuuz: Hufeisen-Zielwerfen mittels Trackball

sonders listigen Zug in Verlegenheit bringt.

Bei **Blood Brothers** lebt das "Operation Was-auch-immer"-Spielprinzip wieder auf, bei dem man ein Fadenkreuz über den Bildschirm steuert, um reihenweise Gegner umzupusten. Hier findet das altbackene Geballere im Wilden Westen statt. Zwei Spieler können gleichzeitig antreten: Einer als Bleichgesicht, der andere als Rothaut. Dank der zum Teil recht witzigen Grafik hebt sich der Automat von der Dummheit vieler Genre-Genossen etwas ab. Über den Bildschirm hoppelnde Glücksschweine dienen z.B. als Extraspender, ausgewachsene Eisenbahnen und Zeppeline erscheinen als Endgegner. In dieselbe Kerbe stößt Sega mit dem "Line of Fire"-Nachfolger **Laser Chost**. Wie schon beim Vorgänger

wird zu dritt gleichzeitig geballert. Diesmal hat man allerdings keine Soldaten-Sprites im Visier, sondern schlägt sich mit tonnenweise "Ghostbusters"-inspirierten Geistern herum. Dank der sehr guten und witzig gezeichneten Grafik macht **Laser Chost** wesentlich mehr Spaß als das allzu brutale Vorbild. Spielerisch gibt's zwar keine neuen Erkenntnisse, doch für eine schnelle Schleimschlacht zwischen durch reicht die Motivation allemal.

Einen der ganz wenigen halbwegs originellen Spielau-



Roller Games: handfeste Prügelei auf Rollschuhen

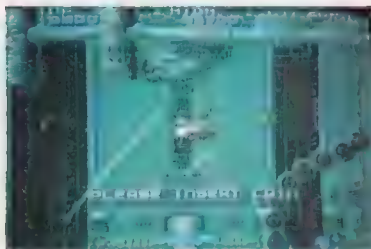


Golfing Greats: Prima Golfspiel mit fantastischer 3-D-Grafik



Ab Herbst im ZDF: die Kult-Zeichentrickserie "The Simpsons"

tomaten verdankte die IMA ebenfalls Sega. Die japanischen Arcade-Giganten schickten mit **Borech** ein Schnelldenker-Geschicklichkeitsspiel nach Frankfurt, das auch auf Heimcomputern eine prächtige Figur machen könnte. Durch das Plazieren von Winkeln müßt ihr dafür sorgen, daß eine Kugel gemütlich auf dem scrollenden Spielfeld nach unten rollen kann, ohne vorher in den Abgrund zu plumpsen. Die verschieden geformten Winkel



Strato Fighter: klassisch horizontal mit Extrawaffen



Super Pang: wenig Unterschiede zum Vorgänger



Blood Brothers: der Wilde Westen im Fadenkreuz



Borech: originelles Geschicklichkeitsspiel von Sega

erscheinen per Zufall. Die jeweils drei nächsten Formen werden im voraus angezeigt, damit Ihr die Positionierung gründlich planen könnt. Borech hat nicht ganz die Klassikerqualitäten eines "Tetris" oder "Klax", gehört aber zu den besseren Tüftelspielen mit Hektikeinschlag. Es gibt auch einen Zwei-Spieler-Modus, bei dem man jedoch leicht die Übersicht verlieren kann.

Als Messeattraktion schlechthin entpuppte sich Segas Rundumspektakel **R 360**. Wer in diesem voluminösen Automaten Platz nimmt, und sich angeschnallt hat, der wird nach allen Regeln der Kunst durch die Luft gewirbelt — sogar um die eigene Achse. Die knapp 230000 Mark teure Neuheit wird leider nur in wenigen deutschen Spielhallen zu finden sein. Das Spiel an sich ist zwar nur eine schlechte "Afterburner"-Variante, doch das Drumherum sorgt für das nötige Aufsehen. Man darf ge-

spannt sein, ob sich jemand erdreistet, von diesem Automaten eine Heimversion zu programmieren.

Unter den zahlreichen 3-D-Autorennen fiel neben Ataris "Race Drivin'" lediglich **Rad Mobile** von Sega angenehm auf. Ihr braust quer durch die USA und müßt jede der zwanzig Etappen innerhalb eines Zeitlimits durchfahren. Schmachhaft gemacht wird das altbekannte Spielprinzip durch schnelle und vor allem abwechslungsreiche Grafik. Außerdem wird man endlich mit lebensnahen Autofahrerproblemen konfrontiert: Im Finsternen sorgt der Griff ans Scheinwerferknöpfchen für mehr Licht und bei Schmutzelwetter aktiviert Ihr mit einem weiteren Schalter die Scheibenwischer.

Wie man mit der x-ten Simulation der Sportart Golf noch für Aufsehen sorgen kann, zeigte Konami: Bei "Golfing Greats" wird mit rasanter 3-D-

Grafik so verschwenderisch herumgewirbelt, daß einem nahezu schwindlig wird. Nach dem Abschlag des Balls seht Ihr ihn nicht von der Position des Spielers aus wie gehabt in die Ferne fliegen. Vielmehr haftet sich eine TV-Kamera an den Ball und begleitet ihn auf seinem Flug. Das 3D ist derart schnittig und eindrucksvoll, daß man die eher schlechte Steuerung gnädig verzeiht. Nach der "Gradius"-Veräppelung "Parodius" zeigte Konami außerdem ein neues Jux-Ballerspiel. **Bells and Whistles** ist ein solide spielbarer Vertikalscroller, der es aber in Sachen Spielwitz nicht ganz mit Parodius aufnehmen kann. Immerhin ein weiteres gelungenes Beispiel dafür, daß auch Ballerspielen etwas Humor gut bekommen kann. Schließlich wurde von Konami **Roller Games** vorgestellt, der grob als "Double Dragon auf Rollschuhen" bezeichnet werden kann. In einem Rollerskating-Oval

Videospiele kontra Spielautomaten

Langsam, aber sicher kommen wir an den Punkt, wo kompakte Konsolen für zu Hause den Spielautomaten ungetümen technisch beinahe gleichwertig sind. Die PC-Engine, aber vor allem das Mega Drive und das Super Famicom stehen den ehemals großen Brüdern in Sachen Farbvielfalt und Spritewerwaltung kaum mehr nach. Ausnahmen, wie das Rundum-Spektakel "R 360" von Sega, und ein paar 3-D-lastige Rennspiele bestätigen die Regel. Spielerisch haben die Heimmodule den Arcade-Spielen schon längst das Wasser abgegraben. Innovative Ideen findet man nicht mehr in den Spielhallen, sondern spürt sie in den eigenen vier Wänden auf. Teilweise ist es erschreckend, das zwanzigste stumpfsinnige Prügelspiel und das fünfzehnte langatmige Rennspektakel zu sehen. Die gesammelte Kreativität der Programmierer und Entwickler scheinen die Großen der Branche, (z.B. Konami, Sega, Capcom und Taito) momentan in die Entwicklung von Heimvideospielen zu investieren. Man muß sich einmal vorstellen, daß unter all den Ballerspielneuheiten auf der IMA "Thunder Force AC" (bis auf Kleinigkeiten identisch mit dem Mega-Drive-Spiel "Thunder Force III") sowohl technisch als auch spielerisch das Beste war. Man darf gespannt sein, ob '91 der Tiefpunkt dieser Entwicklung erreicht ist, oder ob die Talfahrt der Arcade-Spiele weiter anhält. Die Spielhalle hat jedenfalls viel von ihrer Faszination eingebüßt. mg



Race Drivin': Der Nachfolger von Hard Drivin' bietet schnellere 3-D-Grafik. In der Version mit drei Bildschirmen hat man den vollen Überblick.



FRANKFURTER Messe

RUNDschau

prügelt Ihr Euch (alleine oder zu zweit) mit anderen Rollschuhläufern. So schlicht und einfach die Grafik gezeichnet ist, so hart und brutal wird auf der Bahn gekämpft. Da die Entwickler auf spielerische Finessen konsequent verzichtet haben, beschränkt sich das zweifelhafte Vergnügen auf stumpfsinniges Prügeln.

Wenn Räuber vom Nachbarstamm alle heiratsfähigen Frauen klauen, ist es mit der Steinzeitidylle vorbei. Der **Caveman Ninja** macht sich auf den Weg, um in einer Welt voller prähistorischer Gefahren die Damen zu befreien. Data Easts Mischung aus Jump'n Run und Actionspiel bietet viel gute Grafik im niedlichen Comic-Stil sowie dem Szenario angepaßte Gegner und Extrawaffen. Den Steinzeitspaß sollte man sich auf jeden Fall mal anschauen. *mg/hl*



Golf in den eigenen vier Wänden

Putt, putt, putt...

Die originellste Neuheit abseits der Spielautomaten war bei Bally Wulff zu bestaunen. Die künstliche Zwergergolfanlage **Putting Challenge** simuliert die Einlochphase eines richtigen Golfspiels. Es werden Bälle und Schläger im Original-Maßstab verwen-

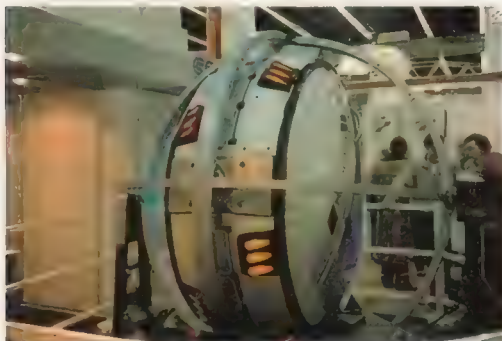
det. Immer auf dem gleichen Untergrund herumzuputzen, wäre auf Dauer furchtbar langweilig. Der Automat kann deshalb 18 verschiedene Grüns simulieren: Ein paar Motoren setzen sich lautstark in Bewegung, um diverse Steigungen und Gefälle zu errichten oder wieder einzu-ebnen. *hl*

IMA-Zahlensalat

Die "Internationale Fachmesse Unterhaltungs- und Warenautomaten" (kurz IMA) findet alljährlich in Frankfurt statt. Sie gilt als eine der bedeutendsten Ausstellungen dieser Art in Europa. Die IMA ist eine reine Fachmesse, bei der "Normalsterbliche" keinen Einlaß finden. 1991 waren 240 Firmen aus 16 Ländern auf 22.000 Quadratmetern Ausstellungsfläche vertreten. *hl*



Computergrafik ade, Atari setzt auf reale Bilder



R-360: Hier wird man um die eigene Achse gewirbelt



Raid Mobile: Runde 1 führt Euch durch Los Angeles

Alle Messeneuheiten auf einen Blick

Alias	Land	Einfaches und recht fesselndes Dosispiel, aber deutlich bei "Spot" abgeklüpert	empfehlenswert
Bells and Whistles	Konami	Vertikal scrollendes Actionspiel mit witziger Bonbonfarben-Grafik. Recht nett	durchschnittlich
Berlin Wall	Konami	Das "Mauerspiel" entpuppt sich als durchaus unterhaltsame "Apple Panic"-Variante	durchschnittlich
Blood Brothers	TAD	Fadenreut-Baller-m-Wilden-Westen dank vieler Details durchaus erträglich	durchschnittlich
Bornch	Sega	Gewitzte Mischung aus Denk- und Geschicksspiel. Sumpfspektakel. Sumpfspektakel. Sumpfspektakel	empfehlenswert
Caveman Ninja	Data East	Humorvolle Steinzeit Befreiungsaktion. Wer hat dem Stamm die Frauen geklaut?	durchschnittlich
Double Dragon 3	Technos Japan	Lasche Fortsetzung der Prügelorgie. Wenig neue Extras, altes bekanntes Spielprinzip - diesmal zu zweit!	für Fans
Gate Panic	Konami	Abgeschmackte Oo-Variante mit müßig erscheinender Jungmädchen-Grafik	für Fans
Golfing Greats	Konami	Sportsimulation mit sehr beeindruckender 3-D-Grafik. Sitten so rasant eingeeicht	empfehlenswert
Gun Frontier	Taito	Vertikal scrollendes Actionspiel mit altbekannter Art "Fire Shark" mit zweieinhalb neuen Extras und Zwei-Spieler-Modus	durchschnittlich
High Impact	Williams	Spielerisch mittelmäßige American-Football-Simulation mit außergewöhnlicher Grafik	durchschnittlich
Laser Ghost	Sega	Wagner-Like of Fire. Man schreit in Ghostbusters-Manner. Viele Gags und Geister. Istei Grafik	empfehlenswert
R 360	Sega	Afterburner-ähnliches 3-D-Ballerspiel (Name G-Loc). Besonders: Der voluminöse Automat entpuppt den angeschauten Spieler um die eigene Achse	für Fans
Race Drivin	Atari Games	Imposanter Fahr Simulator mit anspruchsvoller Steuerung und realistischer Grafik	empfehlenswert
Raid Mobile	Sega	Spritziges Autorennen mit 20 abwechslungsreichen Streckenabschnitten	empfehlenswert
Rampart	Atari Games	Gewöhnungsbedürftige, aber reizvolle Verknüpfung von Denk- und Actionelementen	empfehlenswert
Roller Games	Konami	"Double Dragon" auf Rollschuhen mit dünn gezeichneten Spielfiguren. Nichts Neues im Prügelgenre	für Fans
Shoot the Ice	Williams	Bildschirm-Eishockey zum Angewöhnen - in seiner Hinsicht eine Erstausbeutung	mangelhaft
Strato Fighter	Tecmo	Halbwegs gutes horizontal scrollendes Ballerspiel mit etlichen Extras. Technisch bestesfalls auf Mega-Drive-Niveau	durchschnittlich
Shouz	Atari Games	Ungewöhnliches, einfaches Geschicklichkeitsspiel. Multiscreenmerkmal mit Kickball. Witzig aber auf Dauer etwas eintönig	durchschnittlich
Super Burgertime	Data East	Lieblicher Nachfolger des Videospielschicks. Wenig Neues in der Hamburger Fabrik	für Fans
Super Pang	Mitchell	Kaum verbesserter Nachfolger des erfolgreichen Bällezerpexen-Vorgängers	durchschnittlich
Super Pinball Action	Tecmo	Vier verschiedene, teils unübersichtliche Flipper ohne Teilgang. Realistische Ballbewegung	durchschnittlich

Bachler Computersoftware

Amiga ☆ Atari ST ☆ IBM ☆ C 64

	Amiga	Atari ST	IBM-PC	C 64
1. Mit "Amiga-Kosten" 1 MB	64,95		64,95	
2. Mit "Amiga-Kosten" 2 MB	69,95	59,95	64,95	
3. Mit "Amiga-Kosten" 4 MB	74,95	64,95	69,95	59,95
4. Mit "Amiga-Kosten" 6 MB	79,95	69,95	74,95	64,95
5. Mit "Amiga-Kosten" 8 MB	84,95	74,95	79,95	69,95
6. Mit "Amiga-Kosten" 10 MB	89,95	79,95	84,95	74,95
7. Mit "Amiga-Kosten" 12 MB	94,95	84,95	89,95	79,95
8. Mit "Amiga-Kosten" 14 MB	99,95	89,95	94,95	84,95
9. Mit "Amiga-Kosten" 16 MB	104,95	94,95	99,95	89,95
10. Mit "Amiga-Kosten" 18 MB	109,95	99,95	104,95	94,95
11. Mit "Amiga-Kosten" 20 MB	114,95	104,95	109,95	99,95
12. Mit "Amiga-Kosten" 22 MB	119,95	109,95	114,95	104,95
13. Mit "Amiga-Kosten" 24 MB	124,95	114,95	119,95	109,95
14. Mit "Amiga-Kosten" 26 MB	129,95	119,95	124,95	114,95
15. Mit "Amiga-Kosten" 28 MB	134,95	124,95	129,95	119,95
16. Mit "Amiga-Kosten" 30 MB	139,95	129,95	134,95	124,95
17. Mit "Amiga-Kosten" 32 MB	144,95	134,95	139,95	129,95
18. Mit "Amiga-Kosten" 34 MB	149,95	139,95	144,95	134,95
19. Mit "Amiga-Kosten" 36 MB	154,95	144,95	149,95	139,95
20. Mit "Amiga-Kosten" 38 MB	159,95	149,95	154,95	144,95
21. Mit "Amiga-Kosten" 40 MB	164,95	154,95	159,95	149,95
22. Mit "Amiga-Kosten" 42 MB	169,95	159,95	164,95	154,95
23. Mit "Amiga-Kosten" 44 MB	174,95	164,95	169,95	159,95
24. Mit "Amiga-Kosten" 46 MB	179,95	169,95	174,95	164,95
25. Mit "Amiga-Kosten" 48 MB	184,95	174,95	179,95	169,95
26. Mit "Amiga-Kosten" 50 MB	189,95	179,95	184,95	174,95
27. Mit "Amiga-Kosten" 52 MB	194,95	184,95	189,95	179,95
28. Mit "Amiga-Kosten" 54 MB	199,95	189,95	194,95	184,95
29. Mit "Amiga-Kosten" 56 MB	204,95	194,95	199,95	189,95
30. Mit "Amiga-Kosten" 58 MB	209,95	199,95	204,95	194,95
31. Mit "Amiga-Kosten" 60 MB	214,95	204,95	209,95	199,95
32. Mit "Amiga-Kosten" 62 MB	219,95	209,95	214,95	204,95
33. Mit "Amiga-Kosten" 64 MB	224,95	214,95	219,95	209,95
34. Mit "Amiga-Kosten" 66 MB	229,95	219,95	224,95	214,95
35. Mit "Amiga-Kosten" 68 MB	234,95	224,95	229,95	219,95
36. Mit "Amiga-Kosten" 70 MB	239,95	229,95	234,95	224,95
37. Mit "Amiga-Kosten" 72 MB	244,95	234,95	239,95	229,95
38. Mit "Amiga-Kosten" 74 MB	249,95	239,95	244,95	234,95
39. Mit "Amiga-Kosten" 76 MB	254,95	244,95	249,95	239,95
40. Mit "Amiga-Kosten" 78 MB	259,95	249,95	254,95	244,95
41. Mit "Amiga-Kosten" 80 MB	264,95	254,95	259,95	249,95
42. Mit "Amiga-Kosten" 82 MB	269,95	259,95	264,95	254,95
43. Mit "Amiga-Kosten" 84 MB	274,95	264,95	269,95	259,95
44. Mit "Amiga-Kosten" 86 MB	279,95	269,95	274,95	264,95
45. Mit "Amiga-Kosten" 88 MB	284,95	274,95	279,95	269,95
46. Mit "Amiga-Kosten" 90 MB	289,95	279,95	284,95	274,95
47. Mit "Amiga-Kosten" 92 MB	294,95	284,95	289,95	279,95
48. Mit "Amiga-Kosten" 94 MB	299,95	289,95	294,95	284,95
49. Mit "Amiga-Kosten" 96 MB	304,95	294,95	299,95	289,95
50. Mit "Amiga-Kosten" 98 MB	309,95	299,95	304,95	294,95
51. Mit "Amiga-Kosten" 100 MB	314,95	304,95	309,95	299,95
52. Mit "Amiga-Kosten" 102 MB	319,95	309,95	314,95	304,95
53. Mit "Amiga-Kosten" 104 MB	324,95	314,95	319,95	309,95
54. Mit "Amiga-Kosten" 106 MB	329,95	319,95	324,95	314,95
55. Mit "Amiga-Kosten" 108 MB	334,95	324,95	329,95	319,95
56. Mit "Amiga-Kosten" 110 MB	339,95	329,95	334,95	324,95
57. Mit "Amiga-Kosten" 112 MB	344,95	334,95	339,95	329,95
58. Mit "Amiga-Kosten" 114 MB	349,95	339,95	344,95	334,95
59. Mit "Amiga-Kosten" 116 MB	354,95	344,95	349,95	339,95
60. Mit "Amiga-Kosten" 118 MB	359,95	349,95	354,95	344,95
61. Mit "Amiga-Kosten" 120 MB	364,95	354,95	359,95	349,95
62. Mit "Amiga-Kosten" 122 MB	369,95	359,95	364,95	354,95
63. Mit "Amiga-Kosten" 124 MB	374,95	364,95	369,95	359,95
64. Mit "Amiga-Kosten" 126 MB	379,95	369,95	374,95	364,95
65. Mit "Amiga-Kosten" 128 MB	384,95	374,95	379,95	369,95
66. Mit "Amiga-Kosten" 130 MB	389,95	379,95	384,95	374,95
67. Mit "Amiga-Kosten" 132 MB	394,95	384,95	389,95	379,95
68. Mit "Amiga-Kosten" 134 MB	399,95	389,95	394,95	384,95
69. Mit "Amiga-Kosten" 136 MB	404,95	394,95	399,95	389,95
70. Mit "Amiga-Kosten" 138 MB	409,95	399,95	404,95	394,95
71. Mit "Amiga-Kosten" 140 MB	414,95	404,95	409,95	399,95
72. Mit "Amiga-Kosten" 142 MB	419,95	409,95	414,95	404,95
73. Mit "Amiga-Kosten" 144 MB	424,95	414,95	419,95	409,95
74. Mit "Amiga-Kosten" 146 MB	429,95	419,95	424,95	414,95
75. Mit "Amiga-Kosten" 148 MB	434,95	424,95	429,95	419,95
76. Mit "Amiga-Kosten" 150 MB	439,95	429,95	434,95	424,95
77. Mit "Amiga-Kosten" 152 MB	444,95	434,95	439,95	429,95
78. Mit "Amiga-Kosten" 154 MB	449,95	439,95	444,95	434,95
79. Mit "Amiga-Kosten" 156 MB	454,95	444,95	449,95	439,95
80. Mit "Amiga-Kosten" 158 MB	459,95	449,95	454,95	444,95
81. Mit "Amiga-Kosten" 160 MB	464,95	454,95	459,95	449,95
82. Mit "Amiga-Kosten" 162 MB	469,95	459,95	464,95	454,95
83. Mit "Amiga-Kosten" 164 MB	474,95	464,95	469,95	459,95
84. Mit "Amiga-Kosten" 166 MB	479,95	469,95	474,95	464,95
85. Mit "Amiga-Kosten" 168 MB	484,95	474,95	479,95	469,95
86. Mit "Amiga-Kosten" 170 MB	489,95	479,95	484,95	474,95
87. Mit "Amiga-Kosten" 172 MB	494,95	484,95	489,95	479,95
88. Mit "Amiga-Kosten" 174 MB	499,95	489,95	494,95	484,95
89. Mit "Amiga-Kosten" 176 MB	504,95	494,95	499,95	489,95
90. Mit "Amiga-Kosten" 178 MB	509,95	499,95	504,95	494,95
91. Mit "Amiga-Kosten" 180 MB	514,95	504,95	509,95	499,95
92. Mit "Amiga-Kosten" 182 MB	519,95	509,95	514,95	504,95
93. Mit "Amiga-Kosten" 184 MB	524,95	514,95	519,95	509,95
94. Mit "Amiga-Kosten" 186 MB	529,95	519,95	524,95	514,95
95. Mit "Amiga-Kosten" 188 MB	534,95	524,95	529,95	519,95
96. Mit "Amiga-Kosten" 190 MB	539,95	529,95	534,95	524,95
97. Mit "Amiga-Kosten" 192 MB	544,95	534,95	539,95	529,95
98. Mit "Amiga-Kosten" 194 MB	549,95	539,95	544,95	534,95
99. Mit "Amiga-Kosten" 196 MB	554,95	544,95	549,95	539,95
100. Mit "Amiga-Kosten" 198 MB	559,95	549,95	554,95	544,95

• Bei Ankauf geschickt nach Postfach 1113
• Vork. mitg. • Programmierschritte nach Anbestellung möglich
• mitg. •

Bestellungen können Sie telefonisch durchgeben oder per Post schicken.
Der Versand erfolgt per Nachnahme (+5 DM) oder portofrei per Vorkasse (bar Scheck).
Ab 100,- DM Bestellwert wird portofrei geliefert.
Fordert noch heute unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an!

Andreas Bachler • Computersoftware

Blücherstr. 24 • Postfach 1113

D-4290 Bocholt • Tel. (020 71) 18 30 88, 1806 37, 86 31

POWER PLAY

DIE LEUCHTENDE IDEE!



Bestellen Sie heute
noch ein
Anschaffungspreis
für ein
Anschaffungspreis

Für ein
Anschaffungspreis
für ein
Anschaffungspreis

Bestellen Sie heute
noch ein
Anschaffungspreis

Anschaffungspreis
für ein
Anschaffungspreis

Bestellen Sie heute
noch ein
Anschaffungspreis

Anschaffungspreis
für ein
Anschaffungspreis

Bestellen Sie heute
noch ein
Anschaffungspreis

Anschaffungspreis
für ein
Anschaffungspreis

Bestellen Sie heute
noch ein
Anschaffungspreis

Anschaffungspreis
für ein
Anschaffungspreis

Bestellen Sie heute
noch ein
Anschaffungspreis

Anschaffungspreis
für ein
Anschaffungspreis

Bestellen Sie heute
noch ein
Anschaffungspreis

Anschaffungspreis
für ein
Anschaffungspreis

Bestellen Sie heute
noch ein
Anschaffungspreis

Anschaffungspreis
für ein
Anschaffungspreis

Bestellen Sie heute
noch ein
Anschaffungspreis

Anschaffungspreis
für ein
Anschaffungspreis

Bestellen Sie heute
noch ein
Anschaffungspreis

Anschaffungspreis
für ein
Anschaffungspreis

Bestellen Sie heute
noch ein
Anschaffungspreis

Bestellen Sie heute
noch ein
Anschaffungspreis
für ein
Anschaffungspreis

Anschaffungspreis
für ein
Anschaffungspreis

Bestellen Sie heute
noch ein
Anschaffungspreis

Anschaffungspreis
für ein
Anschaffungspreis

Bestellen Sie heute
noch ein
Anschaffungspreis

Anschaffungspreis
für ein
Anschaffungspreis

Bestellen Sie heute
noch ein
Anschaffungspreis

Anschaffungspreis
für ein
Anschaffungspreis

Bestellen Sie heute
noch ein
Anschaffungspreis

Anschaffungspreis
für ein
Anschaffungspreis

BESTELL- GUTSCHEIN



unter (089) 20 251 52



COMPACT DISC



**Susanna Hoffs:
When you're a Boy**

Da einige Macher ihrer ehemaligen Frauen-Combo wieder mit von der Partie sind, wundert es nicht weiter, daß manche Songs Erinnerungen an vergangene Banges-Zeiten wecken. Leider hält die Platte nicht alles, was die gute Single-Auskopplung "My Side of the Bed" verspricht. Tranige Schleicher wie "Something new" sorgen für schlagartige Ernüchterung. Kein schlechter Solostart für die hübsche Pop-Chanteuse, Raum für Verbesserungen gibt's zur Genüge. *mg*

Columbia 467202 2
45:06 Minuten / 12 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMPACT DISC

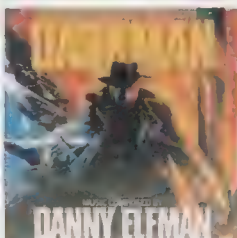


**Tony Carey:
Storyville**

Der indianisch angehauchte Popbar de Tony Carey erzählt in "Storyville" u.a. die Geschichte eines berühmten Stadtteils von New Orleans. Wer jetzt trompetenlastige Jazz-Klänge erwartet sieht sich allerdings getäuscht. Eingängige Melodien (schön: "Trampoline"), teils mit zaghaftem Schnulzeneinschlag, sowie einige knackigere Kompositionen, prägen die CD. Fans von Outlaw-Romantik in modernem Gewand sollten sich Tonys perfekt aufgenommenen Gitarrengrüße anhören. *mg*

Metronome 847 505-2
50:30 Minuten / 12 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMPACT DISC



**Danny Elfman:
Darkman**

Soundtrack-Spezialist Danny Elfman (aus seiner Feder stammt u.a. die Musik zu "Batman", "Dick Tracy" und "Midnight Run") wühlt erneut in düsteren Nolenmotiven. Die Kompositionen lassen allerdings etwas die Dynamik vermissen, die die exquisite Midnight Run Vertonung ausgezeichnet hat. Die überwiegend finsternen Klanggebilde harmonisieren zwar gut mit dem Film, doch ohne den Zelloidstreifen fehlt ihnen das Durchsetzungsvermögen. Nicht schlecht, aber auch nicht gut. *mg*

MCA 9031-72793-2
40:15 Minuten / 13 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMPACT DISC



**Gloria Estefan:
Into the Light**

Das latino-amerikanische Energiebündel hat sich von ihrem schweren Tourbusunfall erfreulich flott erholt. Bezeichnend für ihre "Wiedergeburt": die gefühlvolle Single "Coming out of the Dark". Der Rest des Silberlings läßt leider viel von den ehemals schwungvoll-dynamischen Rhythmen eines "Bad Boy" vermissen. Manch desorientiertes, dumpf-dödeliges Disco-Desaster vergrault auch die treuesten Fans. Mir hat sie als Frontfrau der Miami Sound Machine deutlich besser gefallen. *mg*

Sony Music/Epic 46782 2
68:51 Minuten / 16 Tracks
POWER-WERTUNG:
für Fans

COMPACT DISC



**Manfred Mann's
Earthband:
1971 — 1991**

Längst überallig war sie, die "Best of" Zusammenstellung von Manfred Mann's Earthband. Wer gepflegte Pop- und Rockmusik schätzt, wird erfreut feststellen, daß Klassiker wie "Blinded by the Light" oder "Davy's on the Road again" kein bißchen angestaubt klingen. Leider hat die schludrige Plattenfirma einige wichtige Titel wie "Don't kill it Care" oder "Stranded" nicht berücksichtigt, obwohl auf der CD noch Platz wäre.

Interdisc 860.553
56:03 Minuten / 13 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



**Sting: The Soul
Cages**

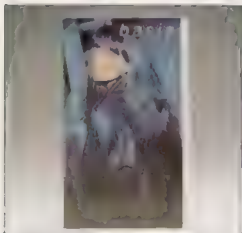
Das lange Warten hat sich gelohnt. Sting entfernt sich meilenweit vom Durchschnitts-Hitparaden-Gedöns und bringt Balsam für die Ohren. Den Ohrwurm "All this Time" kennt man, die anderen Titel sind ebenfalls Spitzenklasse. Alle Stücke sind brillant arrangiert und klingen dank dem neuen Aufnahmeverfahren "Q-Sound" glasklar. Reinhören sollte man in "Mad about you" und "Saint Agnes and the burning Train". Einziger Makel: ein oder zwei Songs mehr wären schön gewesen. *al*

A&M 396 405-2
48:18 Minuten / 9 Tracks
POWER-WERTUNG:
hervorragend

Musik - Bücher - Filme

A

MUSIKVIDEO



Basia: A new Day

Abgesehen von den sieben Musikclips, plaudert die gebürtige Polin Basia auf dem VHS-Video über persönliche Wünsche, Ansichten und Erfahrungen. Die leicht verdäuliche Mischung aus Soul, Jazz und lateinamerikanischen Rhythmen bietet eine guten Querschnitt ihres musikalischen Sololebens. Leider merkt man den Videoclips der Ex-Matt Bianco-Sängerin an, daß sie ohne großen Aufwand oder Enthusiasmus gedreht wurden. Die musikalischen Qualitäten der Lieder kaschieren diesen Lapsums allerdings recht gut. *mg*

CMV 49041-2
ca. 40 Minuten / 7 Lieder
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

MUSIKVIDEO



**Midnight Oil:
Black Rain falls**

Ein Livevideo der einfallslosen Art. Die Männer der australischen Rock-combo Midnight Oil schrammen gekonnt ihre erdigen Rocknummern bei einem Freiluftauftritt in New York. Zwischen den einzelnen Titeln verraten die Bandmitglieder, daß Umweltverschmutzung eine ganz böse Sache ist (eine brandneue Erkenntnis). Das Ganze schaut man sich ganz gerne einmal an, aber dann setzt die Kassette Staub an. Der Livesound ist gut, aber fürs Auge wird zu wenig geboten. *hl*

CMV 49048-81
ca. 45 Minuten / 8 Tracks
POWER-WERTUNG:
für Fans

BUCH



Ich bin ein anderer

Auf dem Gebiet der psychologischen Thriller macht dem französischen Autorenteam Pierre Boileau und Thomas Narcejac so leicht keiner was vor. Jahrzehntelang hatte das Gespann einen stetigen Ausstoß an Oberklassekrimis, bis der Tod von Boileau vor zwei Jahren dem literarischen Treiben ein definitives Ende setzte. Der Rowohlt-Verlag hat jetzt einen preiswerten Band mit drei Romanen des Duos herausgebracht, damit man bei einem vorzüglichen Preis-Leistungs-Verhältnis in dessen kriminalistische Welt hineinschnuppern kann.

Das Buch vereint die Titel "Ich bin ein anderer", "Ein Heldenleben" und "Rache mit 15". Ihren Sinn für fein gesponnene Psychodramen, durchaus vergleichbar mit den Werken von Patricia Highsmith oder Ruth Rendell, verdeutlichen die Autoren vor allem in letzterer Erzählung. Zwei Gymnasiasten planen "nur zum Spaß" eine Wochenendausführung der verhaßten Mathelehrerin. Doch dann schlägt das Schicksal garstig zu und aus dem vermeintlichen Scherz wird ein Zitterspiel mit verblüffendem Ausgang. Wo bei konventionellen Krimis müde Kommissare Langeweile ausdünsten und die größte Herausforderung an den Leser darin besteht, mit den Namen der diversen Haupt- und Nebenfiguren nicht durcheinander zu kommen, steht bei Boileau und Narcejac der vermeintliche Täter im Mittelpunkt. Doch das ist kein böser Knick mit großer Keule, sondern ein Mensch wie Du und ich, der meist leicht nachvollziehbar in einen erheblichen Schlamassel gerät. Daß man den Leser dabei auch mal an der Nase herumführen darf, zeigt "Ich bin ein anderer". Hinter dem vermeintlich offensichtlichen Doppelspiel mit vorgetauschter Identität klatzt ein listenhafter Abgrund: Die vermeintlichen Opfer bewahren das Giftfläschchen gleich neben der Teedose auf. Ein schöner Schmökervergnügen mit drei soliden Romanen für krimifreudige Leser. *hl*

ISBN: 3-499-15226-6
Autor: Boileau/Narcejac
Verlag: Rowohlt 5226
Preis: 10 Mark
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

BUCH



Wunschbringer

Postboten leben gefährlich; besonders wenn sie sich nicht nur bissiger Hunde erwehren müssen, sondern auch finstere Dämonen und gemeine Oger in den Vorgärten lauern. Mit diesen Problemen hat der junge Vagabund Simon zu kämpfen, als er die freie Stelle des Briefautragsers in Goldenburg übernimmt. Graig Shaw Gardner, hat eine originelle Idee auf 300 Seiten aufgeblasen. Leider bleibt irgendwo der Humor zwischen den Seiten stecken. Fantasy-Durchschnittskost, für den schnellen Verbrauch bestimmt. *vw*

ISBN: 3-404-20150-7
Autor: Graig Shaw Gardner
Verlag: Bastei Lübbe
Preis: 8,80 Mark
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

BUCH



Der dunkle Held

Die von Robert Asprin konzipierte Diebeswelt führt inzwischen ein Eigenleben in der Fantasy-Literatur. Auch Andrew Offutt's dunkler Held Hanse Nachtschatten treibt hier sein Unwesen. Der junge Meisterdieb kommt in den Besitz von elf magischen Silbertalern, die ein schreckliches Geheimnis bergen. Andrew Offutt's Held gehört zu den faszinierendsten Charakteren der Diebeswelt. Edle Gefühle, instere Schurken, Magie und aufopferungsvolle Liebe: klassische Fantasy. *vw*

ISBN: 3-404-20142-6
Autor: Andrew Offutt
Verlag: Bastei Lübbe
Preis: 8,80 Mark
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

VIDEOFILM



Einstein Junior

Im schrillen Videofilm "Einstein Junior" bekommen Physikenthusiasten ihr Idol von einer etwas eigenwilligen Seite präsentiert. Jung Albert (Yahoo Serious) verbringt seine Jugendtage auf dem australischen Bauernhof seiner Eltern. Papa Einstein jammert pausenlos über die Tatsache, daß in seinem allabendlichen Bier keine Blubberbläschen seien und wie schön doch ein Finschgezapptes mit einer Schaumkrone wäre. Einstein Junior zieht sich in die heimische Bierbrauhütte zurück – eine heilige Explosion ist die Folge. Einstein hat das revolutionäre Verfahren zur Erzeugung von Blubberbläschen im Bier entdeckt – er spaltet einfach Bieratome. Mit seiner Blubberblaschenformel geht Albert in die Stadt, ein fieser Geschäftemacher raubt ihm die Atomformel und Albert wandert ins Irrenhaus. Hier erfindet Einstein Junior nebenbei die Elektro gitarre, den Rock & Roll, knüpft eine Liebesbeziehung mit Marie Cune und reist nach seiner Flucht aus dem Sanatorium nach Paris. Nach rasanter Ballonfahrt kommt er in der Seine-Metropole an. Hier trifft er unter anderem auch auf Charles Darwin, verhindert die Explosion einer Bieratomspaltungsmaschine und kehrt als gefeierter Star auf den heimischen Bauernhof zurück, wo Papa Einstein genüsslich an seinem Blubberbier nuckeln kann – Aaargh! Albert Einstein in allen Ehren, aber eine solche Ansammlung platter Albernheiten, dumpfer Dialoge und schrillen Klamauks hat der alte Meister nicht verdient. Zwar war der echte Einstein zu seinen Lebzeiten nicht nur ein Physiker, sondern auch ein Liebhaber handiester Streiche, aber bei diesem Machwerk wäre wohl selbst ihm das Lachen vergangen. Da hilft auch die formelle Ehrenbezeichnung an den Original-Einstein nicht mehr viel. *mh*

Regie: Yahoo Serious
Produzent: Yahoo Serious,
Warwick Ross, David Roach
Drehbuch: Yahoo Serious
Darsteller: Yahoo Serious,
Odile le Clezio, John Howard
Lauzeit: 88 Minuten
FSK-Freigabe: ab 12 Jahren
Videoanbieter: Warner
POWER-WERTUNG:
für Fans

VIDEOFILM



Flash

Wer sich im amerikanischen Medienschundel etwas auskennt, dem wird der Name "Flash" ein Begriff sein. In den USA ist die gleichnamige Krimiserie seit einiger Zeit im Fernsehen zu sehen (Vorbild: wieder mal ein Comic-Held). Bevor die actionlastige Superman-Story auch bei uns anläuft, dürfen wir uns vorab den Pilotfilm auf Video anschauen.

Eine (liebenswerte) amerikanische Stadt wird von einer (mächtig bösen) Motorrad-Gang terrorisiert. Die Polizei kommt mit dem Problem nicht klar und ruft eine Sonderkommission ins Leben. Derweil schuftet Barry Allen als Polizeichef und untersucht Fingerabdrücke, Reifenspuren und andere interessante Beweismittel. Eines Nachts tobt ein gewaltiges Gewitter über Central City. Ein Blitz trifft Barrys Labor und wirbelt allerhand chemische Substanzen durcheinander, die der arme Junge unfreiwillig einatmet. Kaum erwacht Barry aus der Ohnmacht, stellt er einige Veränderungen an sich fest. Außerlich der Alte, ist er innerlich wie ausgewechselt. Im Jogging schafft er lockere 600 Meilen pro Stunde. Zusammen mit der attraktiven Wissenschaftlerin Christina McGee geht Barry der Sache auf den Grund und legt sich ein (extrem geschmackloses) Kostüm zu.

Gespielt wird Flash vom recht unbekannten John Wesley Shipp (nett und brav). Für die Rolle der besorgten Ärztin konnte die seriengedruckte Amanda Pays gewonnen werden (hübsch und lieb). Sie stand schon dem legendären "Max Headroom" als Controllerin zur Verfügung. Die Vorabendunterhaltung vermeidet glücklicherweise allzu große Geschmacklosigkeiten. Angestaunte Konkurrenzproduktionen wie "Der Sechsmillionen-Dollar-Mann" überholt Flash mit links. mg

Regie: Robert Iscove
Produzent: Danny Bilson,
Paul de Meo

Drehbuch: Danny Bilson
Hauptdarsteller: John Wesley Shipp, Amanda Pays
Laufzeit: 90 Minuten
FSK-Freigabe: ab 16 Jahren
Video-Anbieter: Warner
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

VIDEOFILM



Leon

In seiner neuesten Rolle spielt der belgische Karateexport Jean Claude van Damme den beinaharten Fremdenlegionär Leon. Während Leon in der Wüste Löcher in den Sand buddelt, wird sein Bruder, der als Polizist im fernen Los Angeles beschäftigt ist, von bösen Rauschgifthändlern mit Benzin übergeben und angesteckt. Mit schwersten Verbrennungen kommt Leons Bruder ins Krankenhaus. Die Frau des Bruders schickt einen Brief an die Legion, um Leon zu benachrichtigen, der will natürlich sofort los, um das Brüderlein zu besuchen. Allerdings hat die Legion etwas dagegen einzuwenden, Leon desertiert und zwei Legionäre verfolgen ihn bis nach Amerika. Leon kommt leider zu spät — der Bruder ist tot, die Gangster über alle Berge. Nun will Leon für die Familie seines Bruders sorgen: Um Geld zu verdienen, nimmt er an blutigen Kämpfen teil, die illegal für gelangweilte Bonzen veranstaltet werden. So prügelt sich Leon von Kampf zu Kampf, bis ihm im großen Finale eine menschliche Kilermaschine gegenübersteht.

Jean Claude van Damme dürfte wohl noch am ehesten Fans von Knochenknackerfilmen bekannt sein — beschränkten sich doch bisher dessen filmische Leistungen auf das kunstvolle Verdröhnen böser Buben. Zwar kommt van Damme auch in "Leon" ausgiebig dazu, effektiv seine fernöstlichen Kampfkünste in Szene zu setzen, aber er überrascht auch durch ungewöhnlichen schauspielerischen Einsatz — von Tränen bis zum zärtlichen Vatersatz. Selbst die Handlung des Films ist durchaus akzeptabel und hängt sich nicht platt von einer Kampfszene in die nächste. Insgesamt ist "Leon" ein durchaus anschauerlicher B-Film, der genügend Action bietet. mh

Regie: Sheldon Lettich
Produzent: Nash R. Shah,
Eric Karson

Drehbuch: Sheldon Lettich
Darsteller: Jean Claude van Damme, Deborah Rennard,
Harrison Page, Lisa Pelikan
Laufzeit: 87 Minuten
FSK-Freigabe: ab 18 Jahren
Videoanbieter: Highlight
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

KINOFILM



Herr der Fliegen

Eine Gruppe junger amerikanischer Militärkadetten landet nach einem Flugzeugabsturz auf einer unbewohnten Insel im Pazifik. Abseits von allen Schifffahrtslinien ist baldige Rettung nicht in Sicht. Die Jungen richten sich, so gut es geht, in den neuen Verhältnissen ein: Ein Anführer wird gewählt und Aufgaben in der Gruppe verteilt. Was wie ein spannender Abenteuerurlaub ohne Schule und Aufsicht von Erwachsenen beginnt, entwickelt sich bald zum harten Überlebenskampf in einer feindlichen Umwelt. Anfangs versucht man noch einen Rest von Zivilisation und Ordnung aufrechtzuerhalten, doch zunehmend verwildert die Gruppe. Ein selbsternannter Anführer übernimmt die Macht und unterdrückt die anderen mit diktatorischen Mitteln. Jeder, der nicht "mitmacht" oder zu schwach ist, wird ausgestoßen und gejagt. Erst als ein Hubschrauber der Küstenwache auf der Insel landet, wird den Jungen die ganze Absurdität der Lage bewußt. Offensichtlich sind auch die Kinder in ihrer abgeschlossenen Welt nicht in der Lage, sich von typisch faschistischen Verhaltensmustern der Erwachsenen zu lösen.

Bereits 1963 wurde William Goldings Roman "Herr der Fliegen" in England verfilmt und zum Welterfolg. Harry Hooks Neufassung muß sich an diesem Vorgänger messen lassen. Zum Glück hat er auf besonders spektakuläre Hollywood-Knalleffekte und Dschungel-Dramatik verzichtet und sich ganz auf die eindringliche Geschichte verlassen. Die Kamera wird dabei nie zum plakativen Ankläger, sondern bleibt ein eher zurückhaltender Chronist der Ereignisse. Herr der Fliegen ist eine gelungene Aktualisierung von Goldings Buch, das übrigens als Fischer Taschenbuch erhältlich ist. vw

Regie: Harry Hook
Produzent: Lewis Allan,
Peter Newman

Drehbuch: Sara Schiff
Hauptdarsteller: Balthazar Getty, Chris Furrh, Daniel Pipoly
Laufzeit: 90 Minuten
FSK-Freigabe: ab 12 Jahren
Video-Anbieter: Cannon VMP
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

KINOFILM



Alice

Alice hat alles: reizende Kinder, einen reizenden Mann, reizende Freundinnen, eine reizende Wohnung und — reizenden Liebeskummer. Als sie ihre Bälger vom Kindergarten abholt, bleibt ihr die Luft weg: Da steht er. Sie weiß weder wer er ist noch wie er heißt, aber sie hat sich soeben unsterblich in ihn verliebt. Anfangs wehrt sie sich dagegen, doch schon bald folgt das erste schüchterne Rendezvous. Er ist Saxophonist, heißt Joe und ist bereits einmal geschieden, hängt aber immer noch an seiner Exfrau. Alice steht ihren Gefühlen ratlos gegenüber — was zum Teufel hat sie in den 16 Jahren Ehe eigentlich gemacht?

Doch das ist erst die Spitze des Eisbergs. Ihr Arzt ist ein Hexenmeister, der die irren Kräutermixturen zusammenbraut. Ihr toter Exfreund erscheint ihr als Geist und verknüpft sie mit Joe. Ihre Freundinnen lästern hinter ihrem Rücken, von ihren Idealen hat sie sich meilenweit entfernt. Was hat sie hier noch verloren?

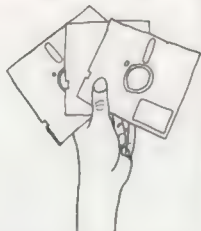
Nach ein paar schwächeren Filmen liegt Woody Allens zwanzigster wieder in der Preisklasse von "Hannah und ihre Schwestern", "Zelig" oder "Manhattan". Da mischen sich Rückblenden, Träume, Zauberei mit der Realität, ohne im Wirkwar zu enden. Die Darsteller sind exzellent. Mia Farrow spielt hinreißend die Verwirrte, William Hurt brilliert als dumpfer Ehemann, Joe Mantegna als Kontrastprogramm mimt den unschuldigen Verführer. Sogar kleine Rollen spielen ihren Part eindrucksvoll. Wer auf schnelle amerikanische Komödien im Stil von "Police Academy Was auch immer" steht, sollte "Alice" meiden. Wer dagegen auf fein gesponnenen, intelligenten Humor anspricht und Freude an der Horrorfrage "Was mache ich auf dieser Welt?" hat, muß Alice gesehen haben. al

Regie: Woody Allen
Produzent: Robert Greenhut

Drehbuch: Woody Allen
Hauptdarsteller: Mia Farrow,
Joe Mantegna, William Hurt,
Alec Baldwin
Laufzeit: 112 Minuten
FSK-Freigabe: ab 12 Jahren
Filmverleih: Columbia Tri-Star
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

Bei *„Four Systems Computersoftware“*
haben **SIE** die Trümpe in der Hand!

Spiele + Anwendungen jeglicher Art!



Zum Beispiel:	Amiga	Atari	PC	C 64
F 16 Combat Pilot	80,-	72,-	68,-	64,-
MIG-29 Fulcrum	109,-	109,-	109,-	-
NARC	72,-	72,-	-	45,-
Team Yankee	90,-	90,-	99,-	-

Competition Pro 5000 22,- Competition Star (PC) 75,-

Katalog anfordern: Alle Programme auf Anfrage bei uns für die Systeme Amiga, Atari ST, PC und C 64 (bitte System angeben). Jetzt auch **GAME BOY**

Informieren, Testen, Kaufen in unserem
Ladengeschäft Autorstraße 23.

„Four Systems Computersoftware“

Autorstraße 23
3300 Braunschweig

Telefon: 0531/797291
Fax: 0531/798271

FLASHPOINT
Elektronik und Spiele
Vertriebs GmbH
Hamburgerstr. 68
2360 Bad Segeberg

FLASHPOINT
Elektronik und Spiele
Vertriebs GmbH
Im Giefenacker 4
5400 Koblenz - Lay

**HIT
des
MONATS**

The Final Fantasy Legend 69,94

Game Boy

Gremlins 2	59,94
Robocop	59,94
T.M.N.T.	59,94
Chessmaster	64,94

alle mit engl. Anleitung

MEGA DRIVE

Shadow Blaster	89,94
Volleyball	84,94
Dick Tracy	99,94
Aeroblasters	89,94
Gaiars	119,94

04551/4097

Nintendo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo of America Inc. SEGA ist ein eingetragenes Warenzeichen der SEGA Enterprises Ltd. NEC ist ein eingetragenes Warenzeichen der NEC Corporation. Super Famicom, Mega-Drive und PC Engine sind Import-Gebiete ohne VDE- und FITZ-Nummer. Die Inbetriebnahme dieser Geräte kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden.

Die Erben des Throns

Ein König hat den Sieg über die grausamen Trolle errungen, wird jedoch aus Neid bald ermordet und es beginnt erneut ein Krieg um die Krone. Königstreue verteidigen den Thron, da der rechtmäßige Erbe bald zurück erwartet wird.



Ereifen Sie in diesem fesselnden Fantasy-Strategiespiel nach der Krone der Macht, indem Sie Ihre zahlreichen Möglichkeiten ausnutzen. Fortsetzung unseres Klassikers

Krieg um die Krone I

Ist unentbehrlich für alle Fans und auch für Neueinsteiger geeignet!

Bestellnummer C4/01601
Preis DM 59

Lieferung gegen Vorauskasse • Nachnahme zuzügl. 7,00 DM NN-Gebühr

C 64 & 128 und
Diskettenlaufwerk



Einige Features:

Anspruchsvolle Grafik • Komplette Joysticksteuerung
Variable Provinzanzahl • Intelligenter Computergegner

QUALITÄT IST UNSER PROGRAMM

Programmierer & Grafiker für
alle Rechner-Systeme gesucht!

Electronic Arts
rel. line
KOEI
SSI
SSG

Wir vertreten für alle Rechner-Systeme Programme von den wichtigsten aufgeführten folgenden ausserdem Auch Softwarehäusern wenn Sie ein anderes besseres Spiel suchen oder noch Fragen haben, rufen Sie uns an. Einige Beispiele aus unserem Angebot:

Amiga
Powermanger 69 DM
Kick Off 69 DM
On the road 79 DM

Atari
Invest 69 DM
Pirates 69 DM
Block Out 69 DM

C 64
Transworld 49 DM
Sim City 49 DM

IBM PC
Silent Service 99 DM
Ultima 6 99 DM

Amiga
GDO
Lifetimes
Kingsoft
Rainbow Arts

kostenloser Katalog auf Anfrage • kostenloser Katalog auf Anfrage

GERMAN DESIGN GROUP
Rüdiger Rinscheidt, Buchholzstr. 17, 4755 Holzwickede

Telefon: -Werktags von 10.00-17.00-

02301/12647

02301/12647

Vertrieb: Leisuresoft • W-4709 Bergkamen

COMICS



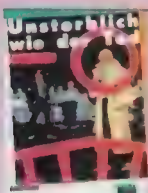
Superman

Über 50 Jahre dauerte Supermans Romanze, jetzt bittet Clark Kent Lois Lane um ihre Hand. Der Stählerne läßt diverse Hüllen fallen und gibt seine Geheimnisse preis. Wird Lois bei ihrem Ja-Wort bleiben? Werden sie vor den Altar treten? Wird Superman mit Superpuste die Wäsche trocknen? Noch nie war Superman so spannend. Die US-Hefte sind in jeder gut sortierten Comic-Buchhandlung erhältlich, die deutsche Übersetzung kommt nächstes Jahr.

Eric Hegmannal

Texter/Zeichner: Siegel/Shuster
Verlag: Stern/McLcon oder DC/Hethke Verlag
Preis: 1,70 Mark
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMICS



Unsterblich wie der Tod

Bospero Pestrone macht in Artischockenkonserven. Besser gesagt: machte. Als man ihn tot im Fahrstuhl findet, hat es eher den Anschein, als habe er in die Ketchupbranche gewechselt. Leutnant Kraft stößt auf Voodoozauber und entdeckt, daß der Fall mehr mit ihm zu tun hat, als ihm lieb ist. Der Zeichner Andreas wurde mit seiner Serie "Rorik" berühmt; bewundernswert hier die atmosphärische Dichte.

Eric Hegmannal

Texter/Zeichner: Andreas
Verlag: Carlsen Verlag
Preis: 22,80 Mark
POWER-WERTUNG:
hervorragend

COMICS

John Difooll:
Privatdetektiv
Klasse R

Es begann alles in der Selbstmordallee. John Difooll, ein schäbiger Privatdetektiv, macht Bekanntschaft mit den Killern der "Amok". Dann kam der Inkal, eine kleine Pyramide, ins Spiel. Genaue gesagt waren es zwei: ein schwarzer und ein weißer. Und alle wollten sie haben: Der Melabaron, der Technopapst, der Präsident, die Anstos, eigentlich jeder, der im Universum an die Macht kommen wollte. Und John Difooll war mittendrin. Er reiste quer durch die Galaxie, beglückte die Proto-Königin und rettete nebenbei die Welt. Nicht schlecht für einen Privatdetektiv der Klasse R.

Das Spektakel endete wieder am Anfang — in der Selbstmordallee. Daß niemand so richtig verstanden hatte, worum's eigentlich ging, daran waren der Texter Jodorowsky und der geniale Zeichner Moebius schuld. Die ersten drei Bände waren noch einigermaßen nachzuvollziehen und lasen sich spannend, doch dann wurde es metaphysisch, kosmisch und ein wenig verworren. Die nächsten drei Bände pendelten zwischen "unverständlich" und "unverständlich, aber schön". Inzwischen gilt der John-Difooll-Zyklus als Meilenstein der Comic-Literatur. Da sechs Bände keine Klarheit über die wahren Zusammenhänge herstellen konnten, beschloß Jodorowsky, seine Erfolgsserie mit einem neuen Zeichner fortzusetzen.

Den fand er in dem jungen talentierten Zeichner Janjetov. Die neuen Bände erzählen, wie alles begann. Natürlich ist die Geschichte immer noch so verworren wie die Alben zuvor, aber das stört den Fan nur wenig. Hauptsache, daß John Difooll wieder da ist und mit ihm der Melabaron, die Berks, Animah, die Anstos, die Betonmole und das Welt schießen auf der Selbstmordallee.

Der Comic liest sich wie eine gute Kino-Verstellung. Eine Fortsetzung ist außerdem angekündigt: Nichts lieber als das.

Eric Hegmannal

Texter/Zeichner: Jodorowsky/Janjetov
Verlag: Carlsen ComicArt
Preis: 14,80 Mark
POWER-WERTUNG:
hervorragend

COMICS



aaaahrg!

Marcel Gotlib begann seine Karriere als Letterer, doch schon bald entdeckte man, daß er fürs Schönschreiben viel zu talentiert war. Mit seiner Serie "Witzbold" wurde er auch den deutschen Lesern ein Begriff.

Er war Mitbegründer der Comic-Magazine "L'echo des Savanes" und "Fluide Glacial". Für letzteres entstanden zahlreiche abgeschlossene Geschichten, die nun in "aaaahrg!" nachgedruckt werden. Gotlib liebt Neumytheninterpretationen alter Klassiker, von "Hamlet" über "Alice im Wunderland" bis zu "Barbarella". Ta bus kennt er keine. Im Gegenteil. Spätestens seit seiner Serie "Peter Pervers" ist er eine Gefahr für alle Vertreter von "Zucht und Ordnung". Seine Hauptdarstellerinnen sind kleine Gören, zum Anbeißen und auf ständiger Entdeckungsreise. Die wustesten Erscheinungen geben sich die Ehre. Tief in die Abgründe menschlicher Begerden wird gegriffen. Sein schlechter Geschmack kennt keine Grenzen.

Und so lebt Gotlib nicht nur seine, sondern ganz besonders des "Jedermann" Fantasien aus. Und wie man es von U-Comics gewohnt ist, auf erstaunlich niveauebenen Ebenen. Denn nie sieht der Leser, was besser hinter verschlossenen Türen bleibt. Ihm bleibt nur, die Handlung vor dem gestrigen Auge weiterzuspinnen.

Gotlib ist in Frankreich längst ein Star. Sein überzogener Humor, der im wahrsten Sinne des Wortes die Balken biegen läßt, ist genau das, was den deutschen Comic-Zeichnern so oft fehlt. Wir warnen ganz ausdrücklich: Das ist nichts für empfindsame Gemüter mit hohem Blutdruck und hohem moralischen Anspruch; die Geschichten sind happig, aber extrem witzig. Wir zitieren den "Münchener Volkskürer": "Deutschland ist bis jetzt fast verschont geblieben von den Sauereien des Herrn Gotlib, und von seiner Wühlarbeit gegen alles, was Zucht, Sittlichkeit und Anstand heißt." Vielleicht sollte man schamhaft erröten, während man nach dem Album fragt?

Eric Hegmannal

Texter/Zeichner: Gotlib
Verlag: alpha Verlag
Preis: 16,80 Mark
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMICS

Louis Lerouge: Ein
Herbst in Berlin

Herbst 1918. Der militärische Zusammenbruch des Deutschen Reichs beschleunigt die Revolution. Am 9. November wird die Republik ausgerufen. Die kommunistische Erhebung wird niedergeschlagen. Karl Liebknecht und Rosa Luxemburg ermordet. In diesem Klima bildet sich in Berlin die neue Regierung. Arbeitslosigkeit, Freikorps und Schlägertrupps der SA — inmitten dieser Pulverfassens findet sich Louis Lerouge wieder.

Eric Hegmannal

Texter/Zeichner: Giroud/Dethorey
Verlag: Ehpah Comic Collection
Preis: 14,80 Mark
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMICS



Alien Nation

Ein Raumschiff landet in Kalifornien. An Bord sind Außerirdische. Sklaven äußerst anpassungsfähig und den Menschen in vielen Dingen ähnlich, aber auch weit überlegen. Die Schwierigkeiten der Eingliederung ins Alltagsleben erzählt diese anspruchsvolle SF-Serie auf ebenso spannende wie witzige Weise. In der Comic-Fassung nicht ganz so faszinierend, aber den biedereren TV-Nachkommen von Mr. Spock weit überlegen.

Eric Hegmannal

Texter/Zeichner: Bill Spangler/
James Tucker
Verlag: Adventure Comics
Preis: zirka 4,00 Mark
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

POWER PLAY



Power Play Heft 7/90

Hut ab vor Matris: Das neue Super-Spiel vom Tetris-Erfinder; Exklusiv: Dragon Strika, Projectyle, Railroad Tycoon; Konsolen-Kracher: Splatter House Fantasy Star II

9⁹⁰



Power Play Heft 9/90

Spielautomat frei Haus: Gradus III gewinnt das Arcade-Original; Traumhaft: Feines Fantasy-Adventure - Wonderland; Exklusiv: Flood, Master Blazer, Powermonger

10⁹⁰



Power Play Heft 10/90

Digitale Dimension: CDTV - Das neue Spielezeitalter; Mut zum Modul: Videospieleffut aus Japan; Thrillfolger: Monkey Island Rick Dangerous 2; Silent Service 2: Prachtvolle Grafik, Knackige Missionen

11⁹⁰



Power Play Heft 4/90

Computerspiele von morgen: Spielhallentrends; Was ist dran an 'The Bard's Tale III'; Starkiller - Die schrägste Comic-Serie der Galaxis



4⁹⁰



5⁹⁰



8⁹⁰



Power Play Heft 8/90

Zurück in die Zukunft: Das Spiel zum Film II - Der Kinohit auf Video; 100 Neue Spiele-Knüller: Erster Bericht von der Chicago-Messe

Power Play Heft 6/90

Weltmeisterschaft: 15 Fußballspiele unter Beschuß; 32 Seiten Tips zum Sammeln; Abgehoben: Super Darius



6⁹⁰



12⁹⁰



Power Play Heft 5/90

Fantasy & Abenteuer: So löst Ihr schwierige Adventures; Exklusiv Video-Spiele: Atari VCS, Sega, Nintendo; Computer-Spiele: Alle wichtigen Neuheiten im Power-Test

Power Play Heft 12/90

Wing Commander Lightspeed: Neue Dimension der Weltraumaction; Alle wichtigen Computer- und Videospiel-Systeme im Test

2⁹¹



Power Play Heft 2/91

Portable-Power: Game Gear und Turbo Express im Test; MIG 29 Falcon MK 2: High-Tech-Flugshow; Hard Nova: Der Nachfolger zu Sentinel Worlds

Power Play Heft 1/91

Das Spitzen-Adventure im Test: Monkey Island; Meister aller Klassen: Die besten Spiele des Jahres;



Ich bestelle:

_____ Ausgaben POWER PLAY Nr. _____
_____ Ausgaben POWER PLAY Nr. _____
Insgesamt _____ Ausgaben für 6,50,- DM pro Exemplar:

_____ Ausgabe POWER PLAY Spezial '89
_____ Ausgabe POWER PLAY Spezial '90
Insgesamt _____ Ausgaben für 9,80,- DM pro Exemplar

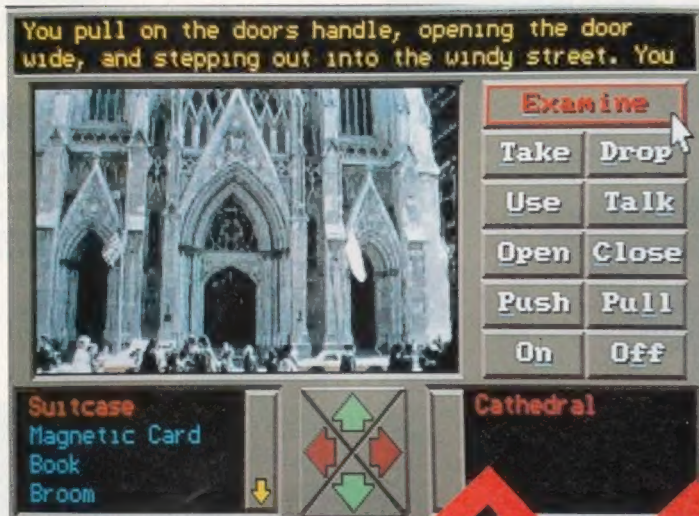
Gesamtbetrag _____ zzgl. Versandkosten

Name, Vorname _____

Straße, Hausnummer _____

PLZ, Wohnort _____

Die Bezahlung erfolgt nach Erhalt der Rechnung. Schicken Sie bitte den ausgefüllten Coupon an: Markt & Technik Leserservice, CSJ Postfach 140 220, 8000 München 5. Sie können Ihre Bestellung auch telefonisch aufgeben: 089 / 20 25 15 27



Markant:
Accolade
Softwarethriller
"Conspiracy"

Verwandt: ein
neues Ninja-Abenteuer mit
der Lynx-Version
von "Ninja Gaiden"



Risikant: die
Rennsimulation
"Mario Andretti's
Racing Challenge"



POWER
PLAY

5

erscheint am
12. April 1991

In gut vier Wochen berichten wir u. a. über **Mario Andretti's Racing Challenge**, das aktuelle Rennspektakel von Electronic Arts. Außerdem erwarten wir mit **Conspiracy** ein interessantes Adventure von Accolade. In dem ausführlichen Testteil nehmen wir natürlich auch die anderen Computerspielneheiten kritisch unter die Lupe. Tips und Tricks zu beliebten Programmen findet Ihr wie gewohnt in unserem Tipsteil. Für alle Game Boy-Freunde stellen wir neben anderen Modulen den Actionhit **Probotector** und den Tüftelklassiker **Klax** vor. Mega Drive-Besitzer dürfen sich auf die Filmumsetzung **Dick Tracy**, Lynx-Fans auf die Arcade-Adaption **Ninja Gaiden** freuen.

Super-Power

für weniger als
einen Riesen*!



ATARI Computer sind echt Klasse in jeder Klasse. Megastarker Einstieg:

ATARI 1040 STE

ATARI 1040 STFM

Zwei Computer, die von Anfang an Spitzenleistungen bieten. So soll Computertechnologie von heute sein: 16/32 bit Prozessor 68000, 1MB Arbeitsspeicher, integrierte Floppy, Schnittstellen für Drucker und Laserprinter, Festplatte, serielle Schnittstelle für DFÜ, Video-Ausgang



für RGB- und hochauflösenden Monochrom-Monitor, MIDI-Interface für Musik-Synthesizer, deutsche Tastatur, um nur einige facts zu nennen. Viele hunderte Programme gibts: Spannende Spiele, Action, Animation, Textverarbeitung, Kalkulation, Grafik, Datenbanken, Musik, Technik... Hol Dir die Power, damit Du entdeckst, was wirklich in Dir steckt.

★ ATARI 1040 STFM mit Maus, schwarz/weiß Monitor SM 124. DM 998.- unverb. Preisempf.

ATARI

... wir machen Spitzentechnologie preiswert



Happy Easter!

Die West gehört ins Nest.